SUPER JUEGOS

Nº 61 ● MAYO 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA

LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

JAPANMANIA

GRATIS SUPLEMENTO

V-RALLY | PlayStation | RALLY CROSS

EL DUELO MAS ESPERADO

Infogrames y Sony dan el banderazo de salida a sus títulos todoterreno





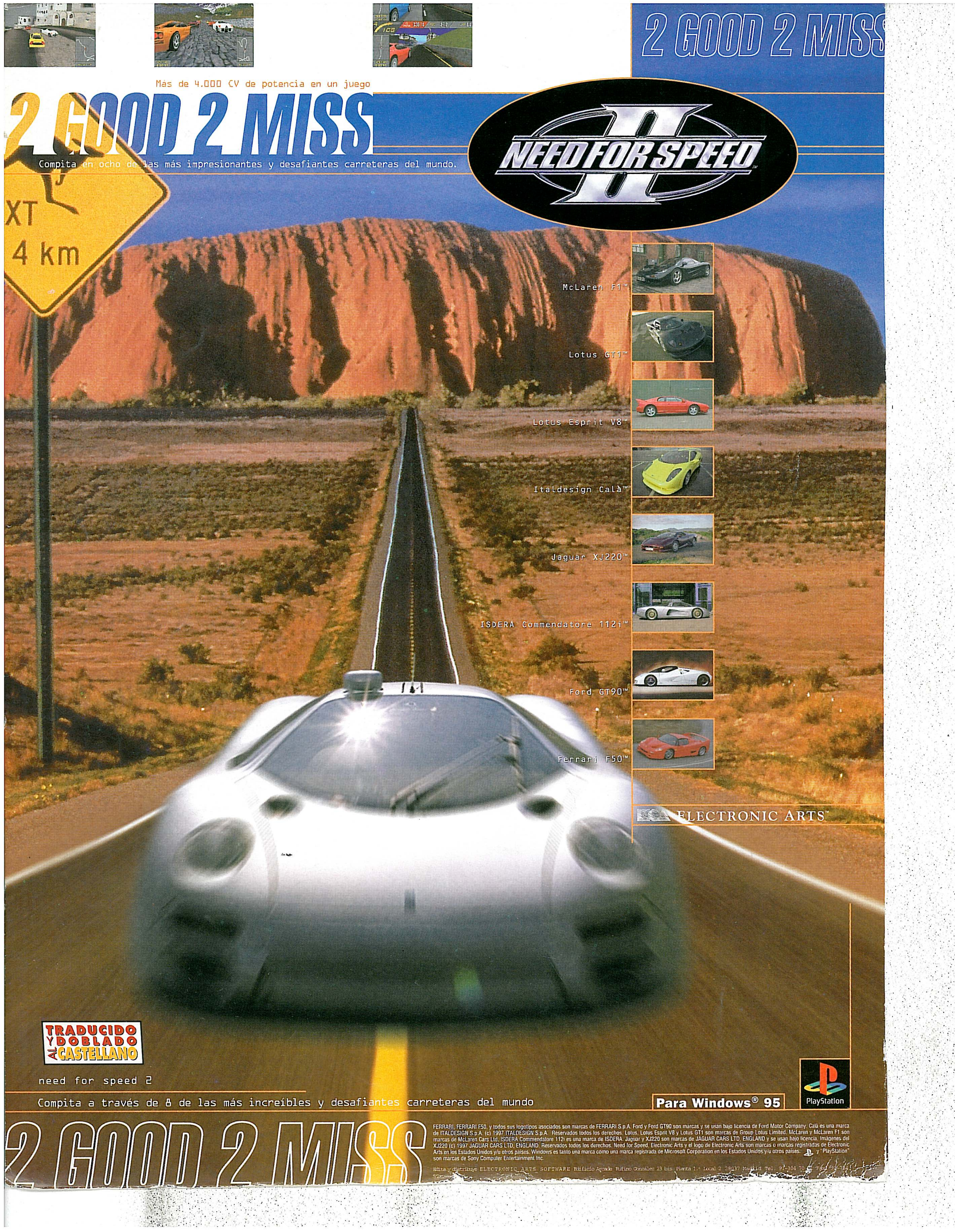
PROGRAMACION

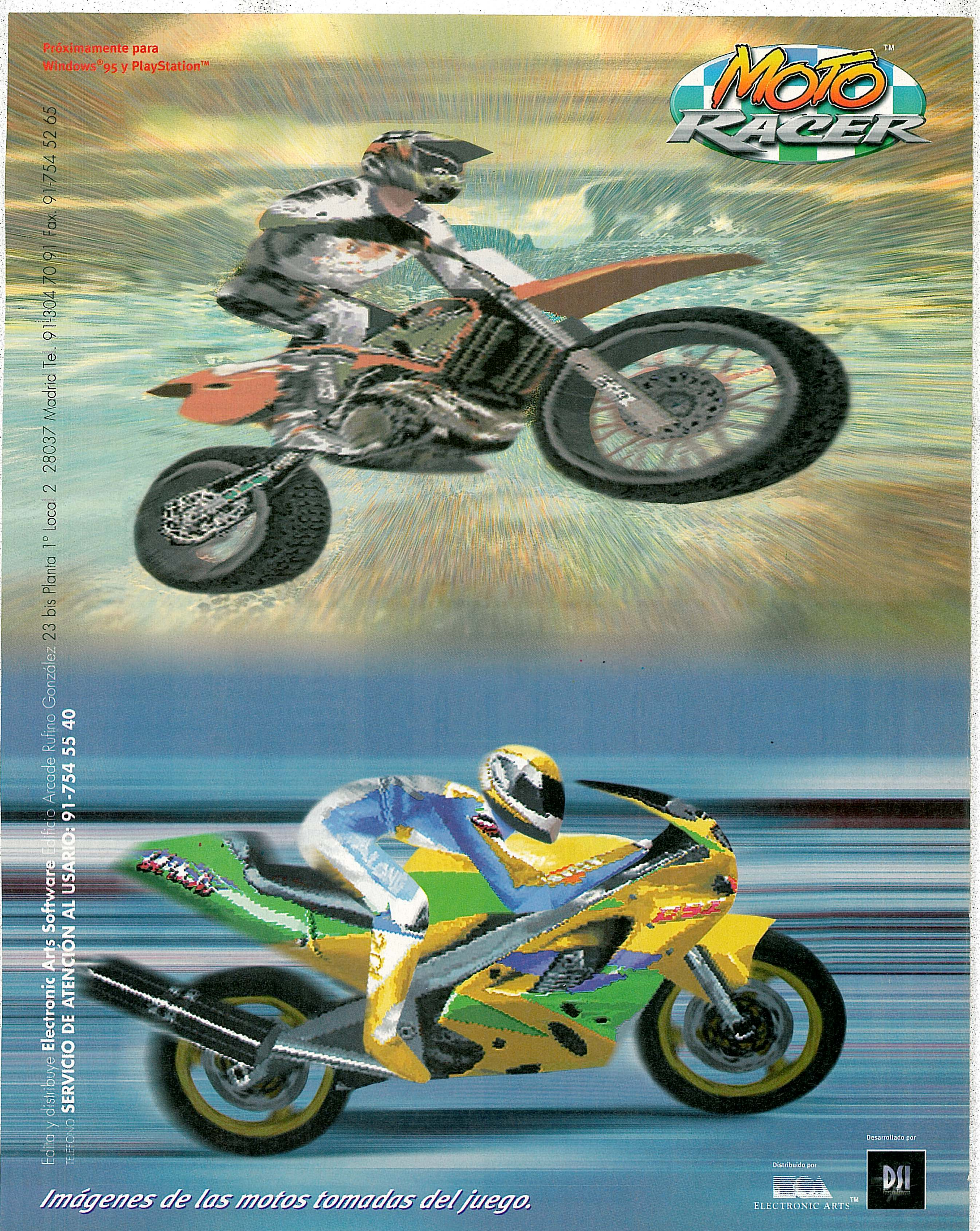
Aprende a crear tus juegos para PlayStation con el kit de desarrollo NET YAROZE.



VANDAL HEARTS

El legendario Battle-RPG de Konami llega por fín a España para los 32 bits de Sony.


2 GOOD 2 MISS
Mas de 4.000 CV de potencia en un juego
2 GOOD 2 MISS
Compita en ocho de las más impresionantes y desafiantes carreteras del mundo.
NEED FOR SPEED II
XT
4 km
McLaren F1™
Lotus GT1™
Lotus Esprit V8™
Italdesign Calà™
Jaguar XJ220™
ISDERA Commendatore 112i™
Ford GT90™
Ferrari F50™
ELECTRONIC ARTS™
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
need for speed 2
Compita a través de 8 de las más increíbles y desafiantes carreteras del mundo
Para Windows® 95
PlayStation
2 GOOD 2 MISS
FERRARI, FERRARI F50, y todos sus logotipos asociados son marcas de FERRARI S.p.A. Ford y Ford GT90 son marcas y se usan bajo licencia de Ford Motor Company. Calà es una marca de ITALDESIGN S.p.A. (c) 1997 ITALDESIGN S.p.A. Reservados todos los derechos. Lotus, Lotus Esprit V8 y Lotus GT1 son marcas de Group Lotus Limited. McLaren y McLaren F1 son marcas de McLaren Cars Ltd. ISDERA Commendatore 112i es una marca de ISDERA. Jaguar y XJ220 son marcas de JAGUAR CARS LTD. ENGLAND y se usan bajo licencia. Imágenes del XJ220 (c) 1997 JAGUAR CARS LTD. ENGLAND. Reservados todos los derechos. Need for Speed, Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70

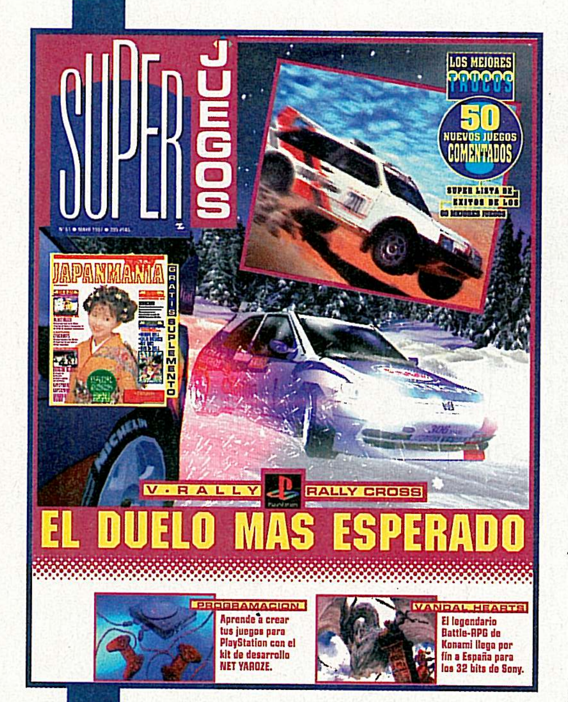

Próximamente para
Windows®95 y PlayStation™
Moto Racer™
Edita y distribuye Electronic Arts Software Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USARIO: 91-754 55 40
Imágenes de las motos tomadas del juego.
Distribuido por
ELECTRONIC ARTS™
Desarrollado por
DSI
Moto Racer y Delphine Software son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.
KTM 360SX es una marca licenciada por KTM Sportmotocycle AG. Playstation y son marcas de Sony Entertainment Inc.

SUMARIO

MAYO 1997

61

EN PORTADA



Este mes nos enfundamos los monos de cuero, nos ponemos los cascos, y nos disponemos a embarcarnos en el emocionante mundo de los rallies. Parece ser que la velocidad vía consola encuentra en este tipo de simuladores el pretexto ideal para zambullirse en el mundo de las 3D. Además, como los entornos gráficos de juegos basados en rallies se prestan mucho más al lucimiento de los programadores que los basados en circuitos cerrados, parece ser que estos dos títulos que ocupan nuestra portada no van a ser precisamente los únicos que luchen por liderar este segmento.



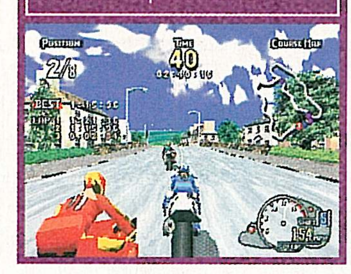


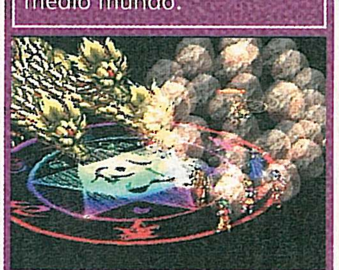
SUPER NUEVO

A FONDO

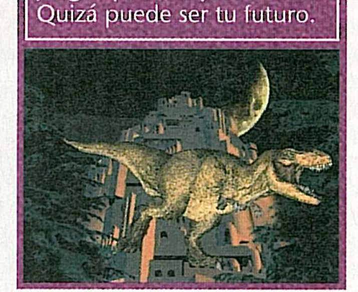










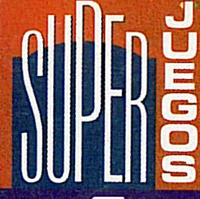


SECCIONES





8 BITS



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

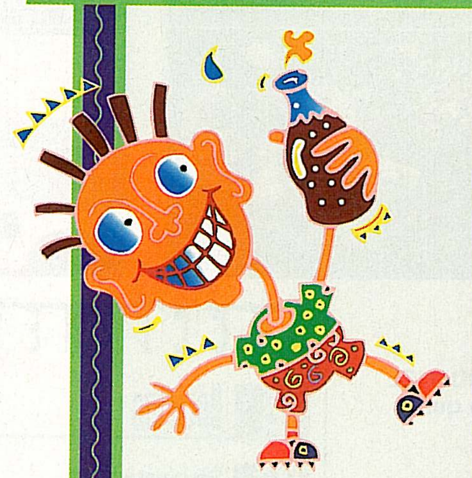
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier, Munich, Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media, New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld, Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni, Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates, Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC, Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



HEMOS C





Quién lo diría... pero este invento llamado SUPER JUEGOS acaba de cumplir sus cinco primeros años de existencia. Unos 1.825 días, unas 43.800 horas, unos 2.628.000 minutos y tropecientos millones de segundos de nuestras vidas han quedado plasmados en estas páginas. En este largo periplo ha habido lugar para todo: grandes alegrías, alguna que otra tristeza, momentos irrepetibles, muchas risas, las peleíllas típicas entre hermanos, cientos de situaciones límite y siempre un final feliz con el cierre de cada número. En el camino se han ido incorporando miembros a esta familia, y sólo personas como Belén Díez-Espa-

UMPLIDO 5 AÑITOS

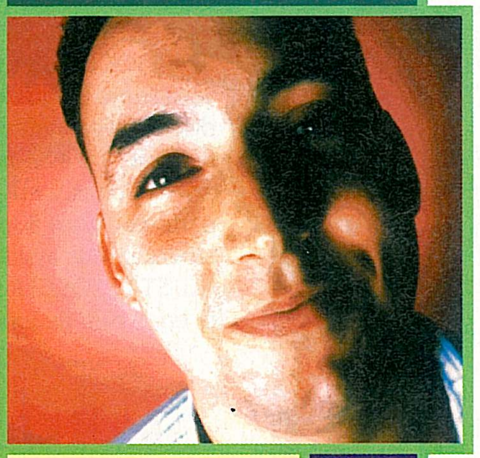
ña y J. Iturrioz pueden presumir de conocer esta aventura desde el pistoletazo de salida. También es absolutamente obligado el recuerdo emotivo a aquellos que nos dejaron y siempre pusieron todo su empeño en mejorar esta revista. Pero si hay alguien a quien agradecer estos 5 años de vida es a VOSOTROS, nuestros lectores. ¡¡¡MUCHAS GRACIAS!!!

A los 5 años The Elf ya acaparaba consolas; The Scope perdía pelo; De Lúcar acosaba a las abuelitas; Nemesis tenía la nariz torcida; The Punisher no encontraba talla; Maverick insultaba; R. Dreamer tenía perilla; Belén gritaba; Tomás hacía top-less y Chip&Ce leía poemas.

EDITORIAL

PARECE QUE FUE AYER

Parece que fue ayer cuando SUPER JUEGOS comenzó su andadura por el mercado editorial de revistas especializadas en videojuegos. Los que compartisteis con nosotros las bondades de este mundo desde los inicios de la revista, habréis comprobado cómo la evolución de la revista ha ido acorde con el progreso del sector. Aquellas primeras páginas, cargadas de buenas intenciones pero exentas de la calidad y rigor que hoy en día os ofrecemos, desembocaron en lo que la mayoría de gente metida de lleno en este mundo reconoce como la revista de videojuegos más profesional del sector, con especialistas capaces de mostrar el mejor criterio a la hora de tratar y evaluar todo lo concerniente a este tema. Nuestro primordial objetivo es serviros de cómplices para que os introduzcáis de lleno en el imperfecto, sorprendente e intrincado universo que es el del entretenimiento audiovisual vía consola. Gracias por vuestro apoyo.



SUPER JUEGOS TIENE COMO PRINCIPAL OBJETIVO PROGRESAR DÍA A DÍA PARA ALCANZAR, BAJO UN TONO DESENFADADO PERO RIGUROSO, EL OBJETIVO DE INFORMAR, ENTRETENER Y, SOBRE TODO, SERVIR DE REFERENCIA INELUDIBLE PARA TODOS VOSOTROS.

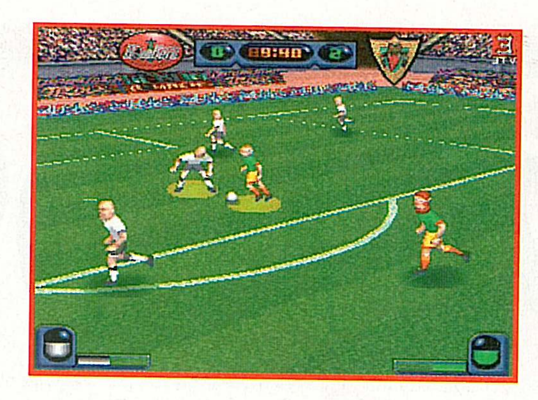
EL MISTER

NOTICIAS

COMPAÑIAS

EIDOS PRESENTA SUS JUEGOS PARA PLAYSTATION

La compañía británica **Eidos**, distribuida en **España** por **PROEINSA**, acaba de confirmar las fechas de sus lanzamientos TEST DRIVE OFF ROAD y ALL STAR SOCCER para *PlayStation* en nuestro país. TEST DRIVE OFF ROAD, que saldrá en Mayo, es un espectacular y salvaje juego de coches todoterreno (en la línea de MONSTER TRUCKS) con gran cantidad de vehículos 4x4, 12 circuitos, muchos modos de juego, opción para varios jugadores simultáneos y una banda sonora increíble. En cuanto a ALL STAR SOCCER, se trata de un divertidísimo juego de fútbol con un diseño desenfadado, 36 equipos ficticios, 10 estadios, excelentes animaciones y en el que podrán participar hasta 8 jugadores simultáneos con la ayuda del *Multitap*. ALL STAR SOCCER saldrá a la venta en el mes de Junio.





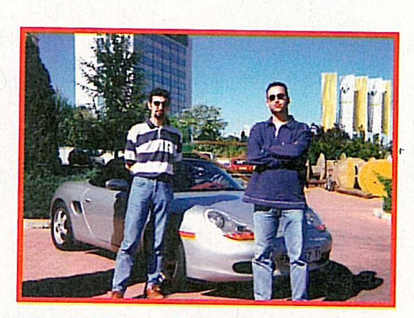
Estos son de los títulos de Eidos que podremos disfrutar próximamente. Mucha atención a ALL STAR SOCCER, un juego en el que la jugabilidad es extraordinaria.

COMPAÑIAS

UN DIA SOBRE RUEDAS CON SONY Y PORSCHE CHALLENGE

Aprovechando la jornada de puertas abiertas organizada el día 5 de Abril por **Porsche** en uno de sus concesionarios, **Sony C. E.** organizó un concurso con el juego PORSCHE CHALLENGE entre los asistentes. El ganador de este campeonato, en el que participaron cientos de personas, fue **Fernando Lázaro Rodríguez** de 6 años y su premio una consola *PlayStation*.

Dejando a un lado este tema y centrándonos en futuros lanzamientos para *PlayStation*, **Sony C. E.** sacará dentro de muy poco tiempo la cuarta entrega de NAMCO MUSEUM. Este compacto incluirá los juegos: ORDYNE, PAC-LAND, ASSAULT, GENPEITOMADEN y RETURN OF ISHTAR.



Aunque al final no pudieron pilotar un Boxster, The Elf y R.Dreamer no perdieron la oportunidad de posar ante uno.

COMPAÑIAS

NUEVOS PERIFERICOS A LA VENTA EN MAIL SOFT

Mail Soft, la cadena de tiendas especializadas en *software* y *hardware* para consola y *Pc*, ha puesto a la venta dos nuevos periféricos para *Saturn*, *PSX* y *Nintendo 64*. El primero de ellos es un nuevo cartucho de memoria para *Nintendo 64* de la marca **Nyko** que tiene la misma capacidad que el oficial pero su precio es de 4.500 pesetas. El segundo periférico, y último, es un la pistola para *Saturn* y *PlayStation* llamada *Mad Catz*, que presenta un diseño tremendamente fururista y un atractivo precio de 6.490 pesetas.



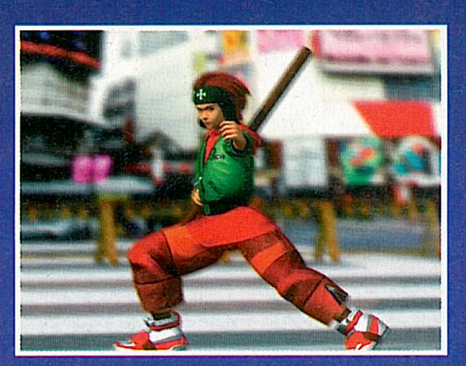
El diseño de la pistola Mad Catz, compatible con Saturn y PlayStation, es tan peculiar como cómodo y efectivo a la hora de apuntar. Cada detalles ha sido medido al milímetro.

COMPAÑIAS

NEW SOFTWARE CENTER INAUGURA OFICINAS EN MADRID

New Software Center C., una de las compañías distribuidoras con más peso y antiguedad en nuestro país, presentó el pasado día 3 de Abril las oficinas de su nueva sede en Madrid en un acto al que asistió toda la prensa del sector. **Miguel Canut**, Director Comercial, acompañado por los representantes de sus mayores proveedores de *software*, **Sigfrido Büttner** de **Acclaim** y **Amanda Brook** de **GT Interactive**, comentó las razones de este cambio de sede y analizó el presente y futuro de esta distribuidora. A lo largo de los próximos meses NSCC sacará a la venta jue-

SEGA ECHA TODA LA CARNE EN EL ASADOR



Sega España va a apostar con mucha fuerza en la futura hornada de lanzamientos para ***Saturn*** en los próximos meses. Los títulos abarcan varios géneros y tienen una calidad realmente extraordinaria. Entre ellos está SONIC JAM, que es una recopilación de los cuatro SONIC de ***Mega Drive*** pero con un montón de sorpresas y un sistema de guías por los menús del juego similar al empleado por **Namco** en su serie NAMCO MUSEUM. Para los amantes de las aventuras saldrá ATLANTIS, un programa con una calidad gráfica sin igual y un desarrollo parecido al MYST. Para aquellos que busquen emociones más fuertes y velocidad, FORMULA KARTS es un espectacular arcade con trazas de simulador por su cuidado diseño gráfico, protagonizado por los pequeños pero poderosos karts. Como colofón LAST BRONX, un *beat´em-up* al estilo FIGHTERS MEGAMIX con unos personajes impresionantes y toda la jugabilidad con que **Sega** dota a este género.





Arriba, una pantalla del espectacular juego de coches FORMULA KARTS, un programa con una pinta simplemente extraordinaria que esperamos tener muy pronto en nuestras manos. A la izquierda, ATLANTIS, una aventura de Cryo cuyo delicado diseño gráfico y mecánica de juego nos hará recordar al MYST.

gos como TUROK, MK TRILOGY y DOOM 64 para ***Nintendo 64***; VIRTUAL TENNIS para ***PSX***, y HEXEN, KILLING TIME y BATTLE SPORT para ***Saturn*** y ***PlayStation***. Nuestros mejores deseos para ellos.

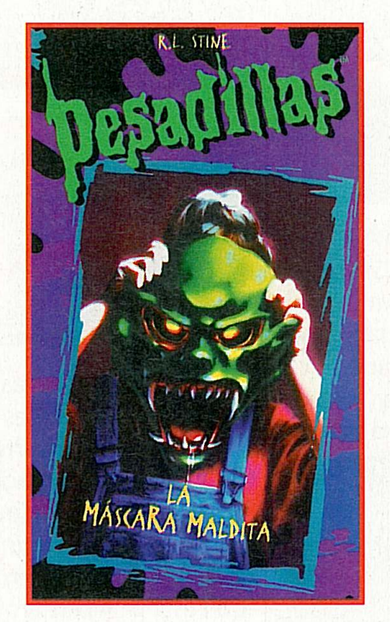


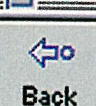
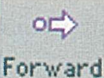
De izquierda a derecha, Sigfrido Büttner [Product Manager de Acclaim], Esther Barral [Product Manager de NSCC], Miguel Canut[Director Comercial de NCCS], Laila Svendsen [Business Development] y Amanda Brook [Territory Manager de GT Interactive].

VIDEO

FOX PRESENTA LA PRIMERA DE LAS «PESADILLAS»

A partir del 25 de Abril, **Fox Vídeo** sacará a la venta en **España** la película LA MASCARA MALDITA basada en un libro del famoso escritor norteamericano de relatos de terror y misterio **R. L. Stine**. Esta película, de una hora de duración, es el primer capítulo de una serie de vídeos de la colección **Pesadillas** que tanto éxito cosechó en los **EE. UU.** con más de sesenta y cinco millones de ejemplares vendidos entre 1.992 y 1.995. En **España,** y de la mano de **Ediciones B** de **Grupo Zeta,** se han publicado ya 24 títulos y se han vendido más de un millón de libros. Si queréis conocer más detalles sobre éste o cualquier otro tema relacionado con **Twentieth Century Fox Home Entertaiment** sólo tenéis que consultar la página de **Internet** de reciente creación. La dirección es *www.foxinternational.com* y cuenta con la última información de la compañía.











Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

Inter newts

servicom

ASI SERA EL RPG DE PANZER DRAGOON.

■ Bajo el título de AZEL, **Sega Of Japan** y el grupo de programación **Andromeda** están en pleno proceso de creación del esperado *RPG* de PANZER DRAGOON, del que ya dieron a conocer los últimos detalles durante el pasado *Tokio Game Show*. Tendrá nada me-




nos que 20 personajes principales e incluirá la posibilidad de recorrer a bordo de un dragón un gigantesco mapeado. La cosa promete...



NUEVAS IMAGENES DEL ZELDA DE N64.

■ El *Tokio Game Show* ha dado pie para que **Nintendo** mostrara al gran público las últimas imágenes de **ZELDA 64**,




en las que se pueden observar las notables mejoras gráficas que ha sufrido el juego desde las primeras pantallas que invadieron *Internet* hace ya unos meses. También se ha anunciado de manera oficial , aunque sin fecha de lanzamiento, que saldrá en los dos formatos: cartucho y ***64DD***.

YA QUEDA MENOS PARA EL GRAN TIME CRISIS.



■Ahora que DRACULA X está en la calle, **TIME CRISIS** se ha convertido en la nueva pieza a codiciar por los usuarios de ***PlayStation***. Formando *Pack* con una espectacular pistola, diseñada en exclusiva para el






juego, y con una fase extra inédita en los salones recreativos, las primeras imágenes de la versión ***PSX*** ponen de relieve su enorme parecido con la máquina original (algo increíble teniendo en cuenta que ésta poseía la arquitectura *System 22*). Lástima que no hayan podido incluir el pedal.

RUMORES DE INTERNET

0 ítems | 53,8 MB en disco | 20,6 MB libres

¿Los clásicos de Capcom en 32 *bits*?

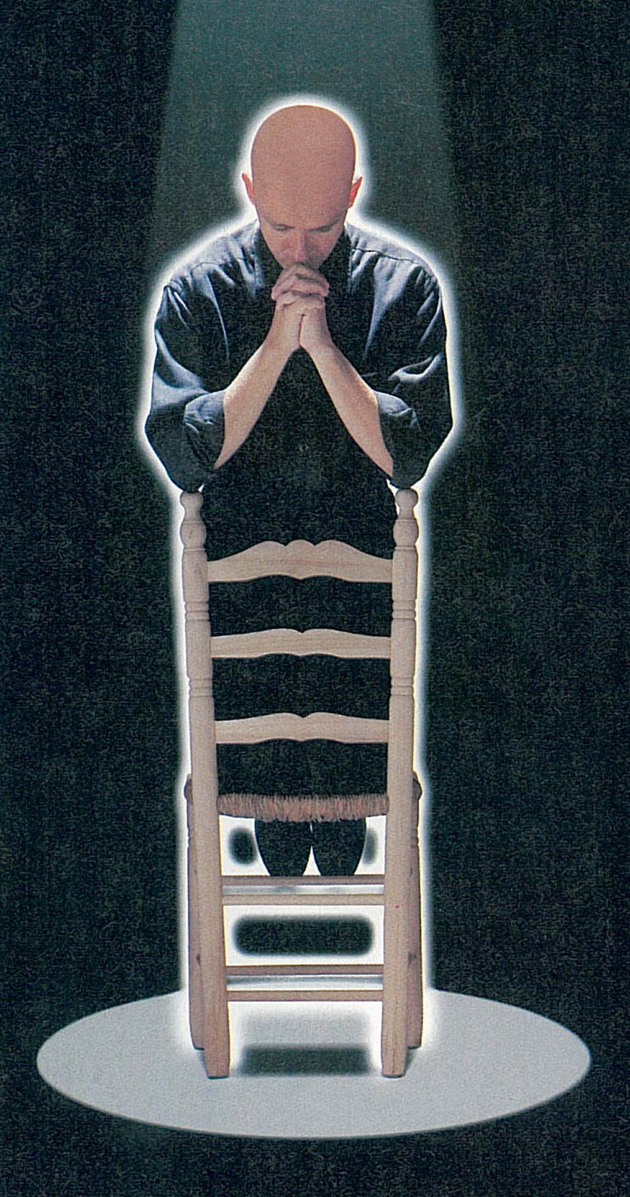
■ El futuro lanzamiento en ***PSX*** y ***Saturn*** por parte de **Xing** de la recordada recreativa de **Capcom 3 WONDERS**, ha levantado todo tipo de especulaciones sobre una posible línea de clásicos de la compañía japonesa, que bajo el nombre de CAPCOM ANTHOLOGY podrían incluir nombre míticos de la talla de SIDE ARMS o BLACK TIGER.

KING OF FIGHTERS'97

■ **SNK** ha anunciado recientemente que su más prestigiosa saga de arcades de lucha, KING OF FIGHTERS, verá una nueva entrega en cartucho en Agosto, mientras que la versión *CD* lo hará en Septiembre. Por otro lado, se ha confirmado la producción de un segundo título para ***Neo Geo 64***, un arcade de conducción, sin nombre todavía.

FALCOM CLASSICS

■ **Victor** sacará al mercado japonés en Noviembre una recopilación para ***Saturn*** con los mejores *RPG´s* de **Falcom** (DRAGON SLAYER, XANADU y ANCIENT Y´s VANISHED).







Gracias a vosotros por habernos votado como la mejor consola del mercado. Porque vosotros sois los expertos.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM

¿SUPE
N
NA

Cuando una consola es dos veces más potente y tres veces más rápida que las demás, podemos afirmar que es claramente superior.
Si además esa consola incorpora un revolucionario mando con joystick analógico y cuatro entradas para mandos, entonces es infinitamente superior.
No obstante, si a todo esto unimos que cuenta con el mejor video-juego del mundo: Super Mario 64 y una impresionante lista de lanzamientos como Star Wars, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Super Mario Kart 64, Killer Instinct Gold, Zelda y Starfox 64, entre otros, debemos confirmar que es extraordinariamente superior.
Esa consola es de Nintendo, no hablemos más.
Nintendo 64, no hay nada superior.



RIOR?
O HAY
DA SUPERIOR

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75	33	28
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores video-juegos del mundo (Super Mario 64...)

EFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varíe.
* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.

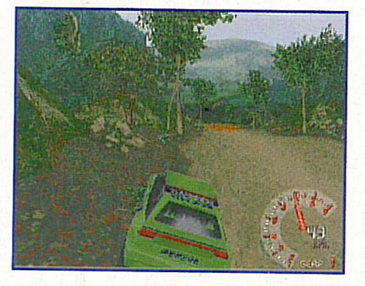


V-RALLY

Es la apuesta más fuerte de Infogrames para este año, y vistas sus características, será una de las grandes referencias de 1997.







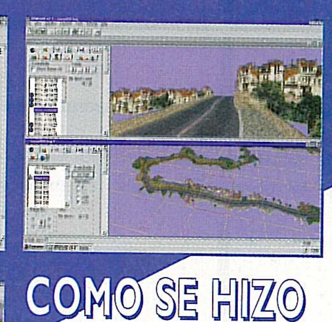


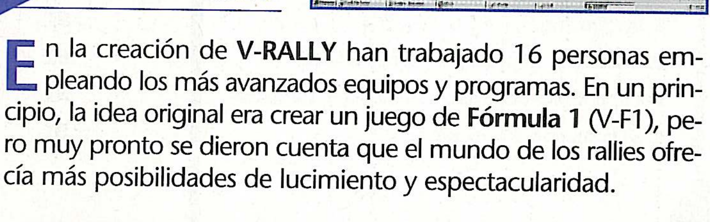


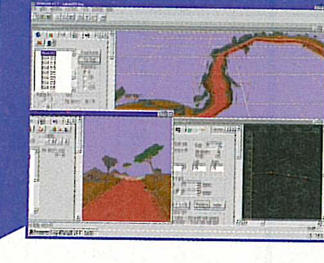
Puede convertirse en una de las grandes sensaciones de la temporada. Con una simple aparición en nuestras noticias del número 59, **V-RALLY** provocó una pequeña revolución con cientos de llamadas a la redacción y a las tiendas preguntando cuál era la fecha de lanzamiento en **España**. Pues aunque aún no hay nada confirmado, todo parece indicar que el mes será Junio, y de momento tendremos que conformarnos con esta *beta* en la que aún puede haber algunos cambios. Una de las posibles variaciones, por ejemplo, afecta al modo para cuatro jugadores simultáneos (antes con dos consolas y cable *link*) que están intentando reprogramarlo para ***Multitap***, con lo que será mucho más sencillo y asequible para el usuario. Pero vayamos a los datos y números de **V-RALLY**.

V-RALLY contará con once coches oficiales del Mundial (**Seat Ibiza**, **Subaru Impreza**, **Ford Escort**, etc), 9 circuitos basados en los recorridos de los grandes clásicos de esta competición (**Inglaterra**, **España**, **Suecia**, **Montecarlo**, etc), accidentes en tiempo real, daños en el vehículo, condiciones climatológicas variables, cuatro momentos diferentes del día, varias perspectivas diferentes de juego, sonido *Dolby Surround* y, por no hacer la lista de características interminable, la posibilidad de crear nuestros propios escenarios. Todo este festival de nú-



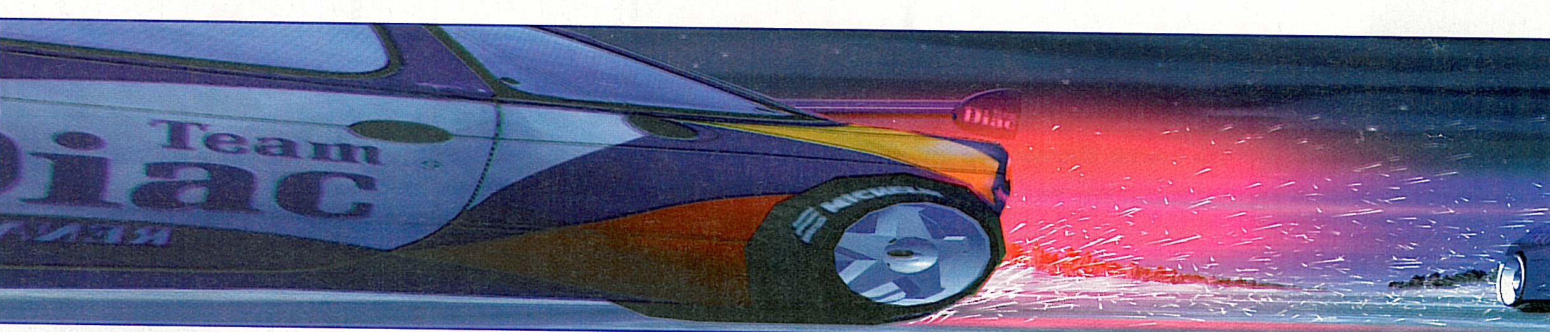






COMO SE HIZO

En la creación de **V-RALLY** han trabajado 16 personas empleando los más avanzados equipos y programas. En un principio, la idea original era crear un juego de **Fórmula 1** (V-F1), pero muy pronto se dieron cuenta que el mundo de los rallies ofrecía más posibilidades de lucimiento y espectacularidad.











meros y posibilidades han dado como resultado uno de los simuladores de coches más completos y reales de la historia del videojuego. **Infogrames** no ha dejado escapar ningún detalle e incluso ha buscado asesoramiento en los verdaderos protagonistas, como el campeón mundial de rallies **Ari Vatanen**. Gracias a su colaboración, el comportamiento de los coches es absolutamente real, y así, tendréis





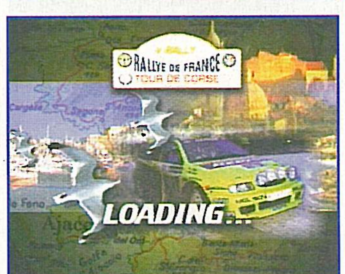






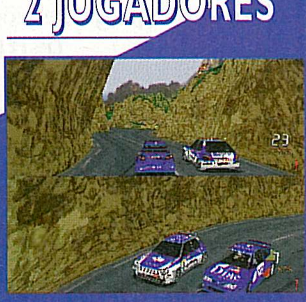
Infogrames ha querido que el modo para varios jugadores simultáneos sea tan rápido y espectacular como el individual. Actualmente se está intentando que el modo para 4 jugadores simultáneos se pueda jugar también con ***Multitap*** además de con cable *Link* y dos consolas. Pronto sabremos los resultados.





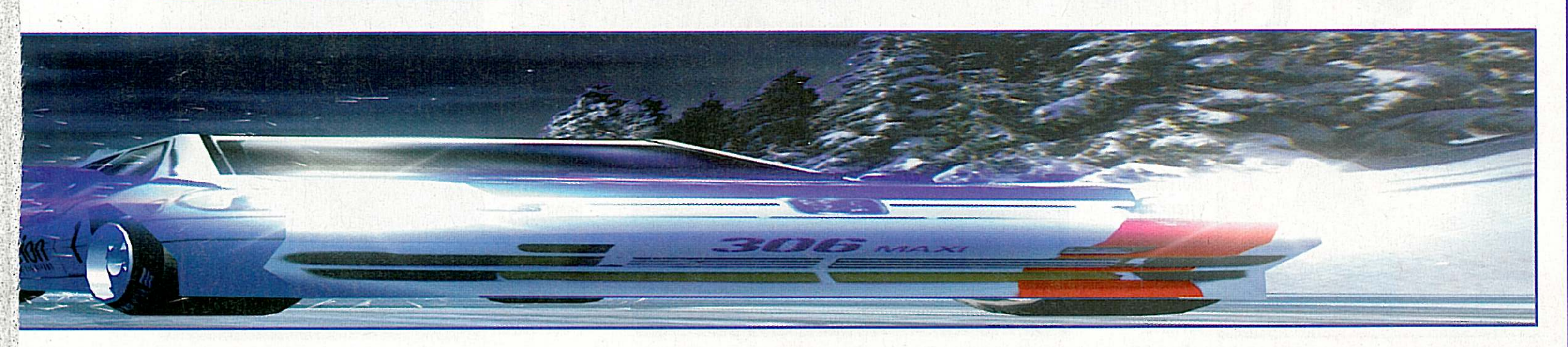
2 JUGADORES



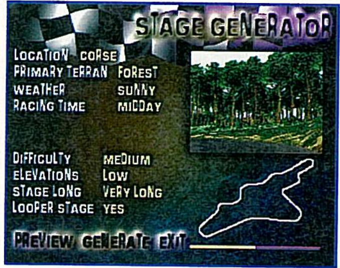












Para el usuario más inquieto, la opción más atractiva de V-RALLY será la posibilidad de crear el diseño de sus propios circuitos.



Estos son los escenarios donde tendrá lugar la lucha por el título. Sumando todos los tramos, correremos 45 circuitos.

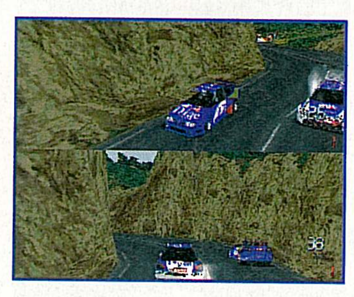












verdaderos problemas para controlarlos en nieve o veréis como un simple espigón de arena os hace volcar si vuestra velocidad es excesiva.

Gráficamente no tiene rival. Escenarios increíblemente bien realizados y con cientos de elementos decorativos, perfecta integración de la carretera al paisaje, magnífica utilización de las texturas, juegos de luces impresionantes (mucha atención a las fases nocturnas), coches con todos los detalles y un movimiento global perfectamente sincronizado, hacen de **V-RALLY** un verdadero espectáculo. Si a esto le añadís la velocidad precisa, un control de esos que requieren mucha pericia y un modo para varios jugadores simultáneos tan bueno como el individual pero mucho más emocionante, estaréis ante un sueño hecho realidad.

Después de lo visto, empezamos a entender porque los programadores decían que SEGA RALLY, el título más emblemático y laureado del género, era un juego de niños.

DE LUCAR



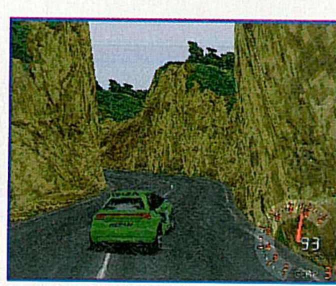






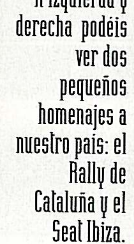








Al contrario que otros títulos, en V-RALLY los márgenes del circuito son muchos más amplios, vamos, como en la realidad.

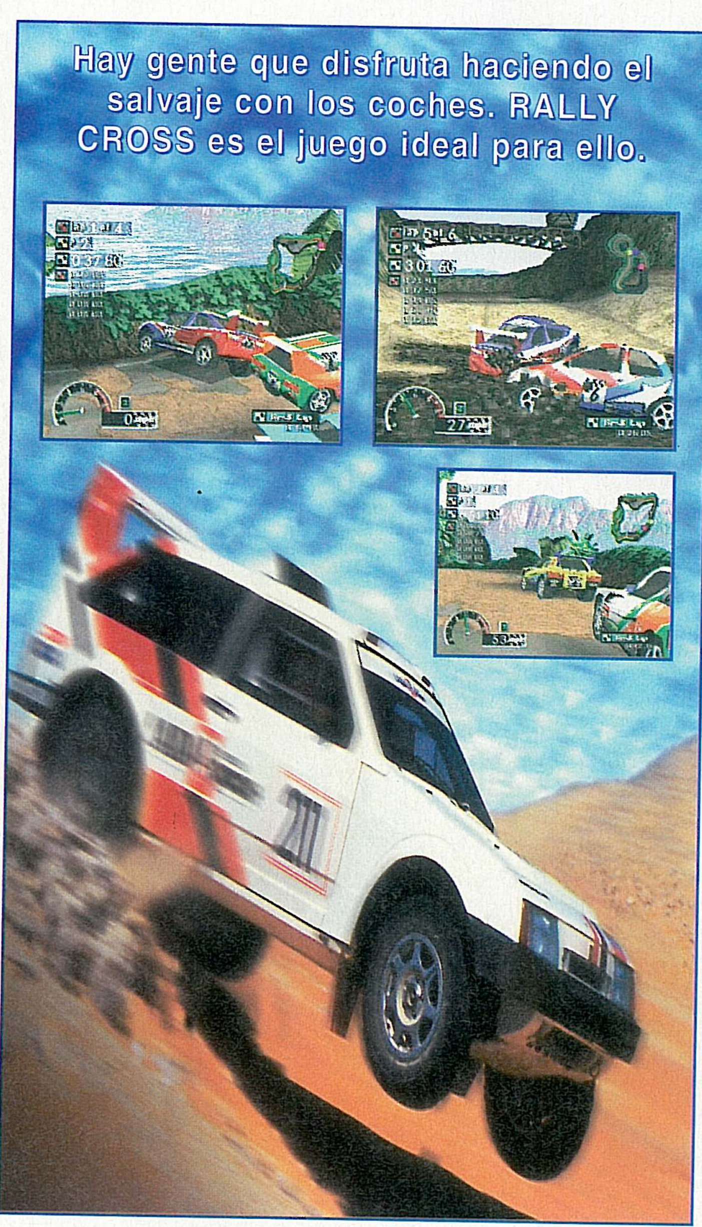


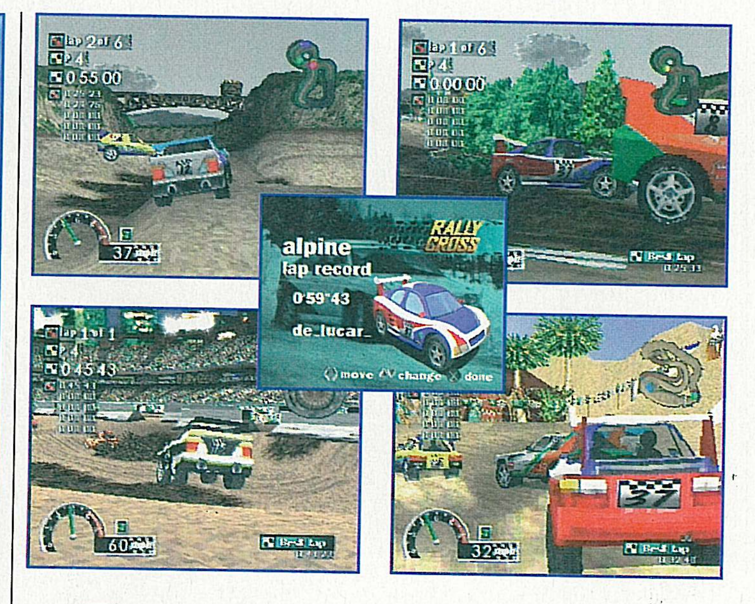
A izquierda y derecha podéis ver dos pequeños homenajes a nuestro país: el Rally de Cataluña y el Seat Ibiza.




Anuncio para la zapatilla de baloncesto NIKE Air Bakin' con amortiguación total en una cancha de basket sin ninguna amortiguación.
Foot Locker

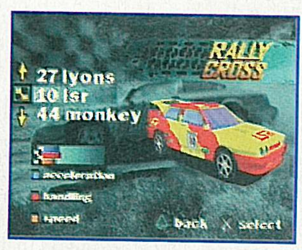
RALLY CROSS





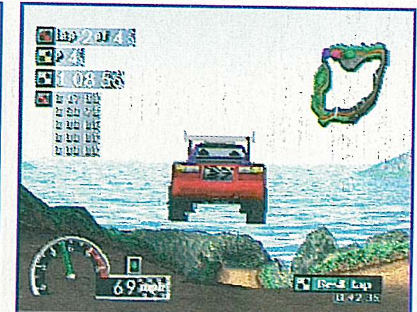
Os decíamos en el pasado número de **SUPER JUEGOS** que se avecinaban muy buenos tiempos para los fanáticos del mundo del motor en ***PlayStation***. Títulos como PORSCHE CHALLENGE, NEED FOR SPEED 2, RAGE RACER o la segunda parte de PENNY RACERS, CHORO Q2, eran una oferta tan sumamente tentadora que todos pensamos que muy pocos podrían resistirse. Pero nos equivocamos al cerrar la lista de candidatos al título. Aún nos quedaba por descubrir una joya como **RALLY CROSS**, un arcade de coches salvaje de **Sony Interactive Studios** en el que correr se convierte en un espectáculo total. Gráficamente supera con creces todo lo mostrado por juegos de similar temática (como HARD CORE 4X4 o MONSTER TRUCKS) en realismo, vistosidad de los recorridos, en la cantidad de detalles y, sobre todo, en la calidad técnica con que se mueve todo. Cuando veáis los bestiales vuelcos y cómo salpica el barro, salta el agua o se levantan las hojas de los árboles del suelo, comprenderéis a qué nos referi-

MODELOS DE COCHES

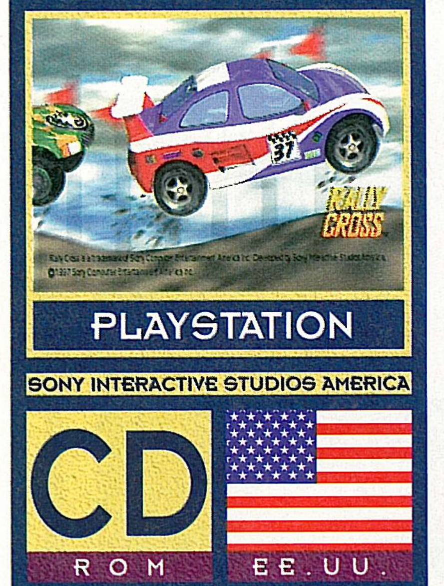










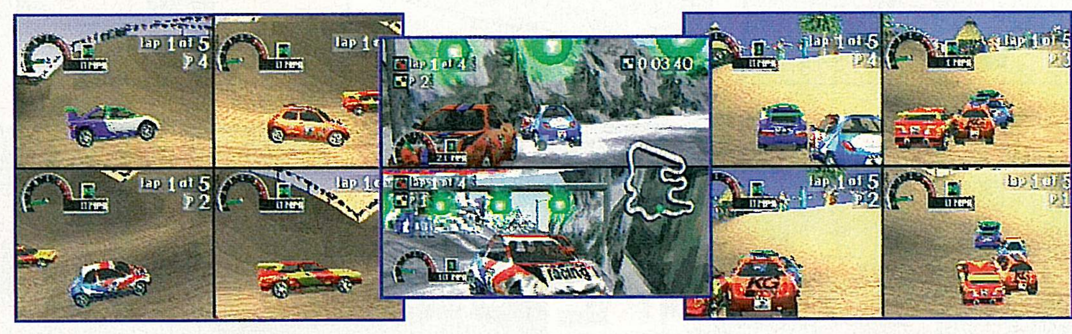




MULTIPLAYER

Este es el modo más potente de **RALLY CROSS**. Divertido, veloz y con todas las posibilidades que ofrece un duelo entre 2 o 4 jugadores. Esta opción requiere ***Multitap***.









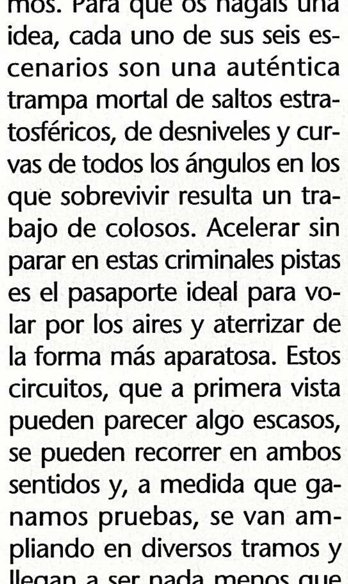






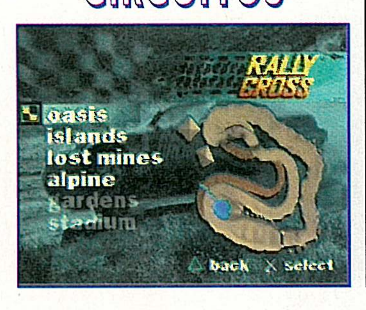


mos. Para que os hagáis una idea, cada uno de sus seis escenarios son una auténtica trampa mortal de saltos estratosféricos, de desniveles y curvas de todos los ángulos en los que sobrevivir resulta un trabajo de colosos. Acelerar sin parar en estas criminales pistas es el pasaporte ideal para volar por los aires y aterrizar de la forma más aparatosa. Estos circuitos, que a primera vista pueden parecer algo escasos, se pueden recorrer en ambos sentidos y, a medida que ganamos pruebas, se van ampliando en diversos tramos y llegan a ser nada menos que



CIRCUITOS

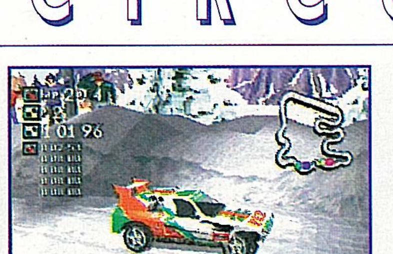




C I R C U I T O S

ALPINE







ISLAND







LAKES











VISTAS

CERCANA



INTERIOR



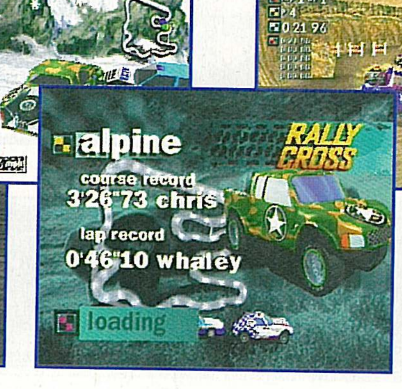
LEJANA



MEDIA











treinta y seis. En cuanto a los vehículos, ninguno de los protototipos corresponde a los modelos originales, pero sí tienen algún parecido con coches del mercado como por ejemplo el **Ford KA**. Suspensión independiente a las cuatro ruedas, prestaciones diferentes en cada uno de ellos, daños en chapa y cuatro perspectivas de juego son algunas de las características de estos vehículos. Hemos dejado para el final el tema de la jugabilidad, porque si **RALLY CROSS** es un programa divertido y con un montón de modos de juego, su punto más fuerte se encuentra en la modalidad para varios jugadores simultáneos. En dos o cuatro jugadores (con ***Multitap***), pocos títulos pueden competir con garantías y, finalmente, ganar a este espectacular **RALLY CROSS**. Esta opción de juego seguro que creará escuela y levantará pasiones.

DE LUCAR

CIRCUITOS

MINES







OASIS







STADIUM







TAPSA/

¿COMPET

"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.

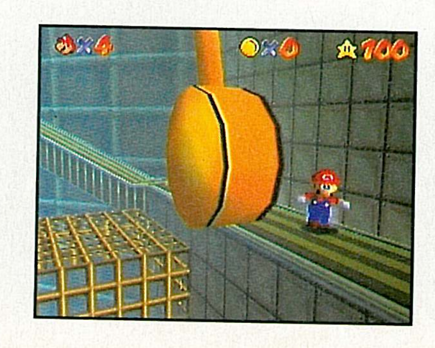
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.

"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.



Nintendo 64 presenta Super Mario 64.









ENCIA?
NO
HAY
COMPETENCIA
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64



Konami se lanza a la aventura deportiva de los 64 *bits* con el difícil reto de volver a ser capaz de mantener la calidad del mejor simulador de fútbol de todos los tiempos creado para una consola de 16 *bits*. El título al que nos estamos refiriendo no es otro que **INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER,** que recientemente ha dado también el salto a los 32 *bits*. Con la entrega para ***Nintendo 64***, el fútbol se convierte en un espectáculo visual en el que los gráficos poligonales alcanzan el mayor grado de perfección jamás visto sobre un estadio. A la calidad gráfica se une una jugabilidad que recuerda a la que consiguió maravillar a los millones de usuarios que disfrutan, desde hace más de dos años, con las versiones para los 16 *bits*. Tal y como ha sucedido con anteriores entregas, el cartucho europeo de ***Nintendo 64*** es la conversión de la versión aparecida en el mercado nipón, (en esta ocasión llamada PERFECT STRIKER). Como es habitual, la principal diferencia respecto a su hermano japonés es la sustitución de los equipos de



INT. SUPERSTAR SOCCER 64





El mejor simulador de fútbol creado para 16 bits ha sido versionado por Konami para Nintendo 64.

Los nombres de los jugadores incluidos en el cartucho son los mismos que aparecen en las versiones de PSX, SN y MD.



MENU



Dentro de las diferentes opciones recogidas, se puede disfrutar con tandas de penaltis, eliminatorias, liga y escenarios. Dentro de estos últimos se recogen varios retos basados en partidos reales.

EDITOR



Es la segunda ocasión que aparece el editor de jugadores en una de las versiones creadas para el mercado europeo de la saga INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER.



Los goles son la salsa del fútbol, como se manifiesta en las espectaculares celebraciones de los goles

La modalidad de entrenamiento permite practicar las importantes jugadas a balón parado.

la *J-League*, por selecciones nacionales. Sin embargo, hasta estos momentos las versiones europeas de los cartuchos de ***Super Nintendo*** siempre presentaban algunas opciones menos que las originales. La desagradable sorpresa consistía en la eliminación del editor de jugadores que no ha podido verse en el viejo continente hasta la entrega para ***PlayStation***. En esta ocasión se mantiene el mencionado editor, al igual que se hace con el resto de variadas opciones. Los escenarios históricos y el modo práctica, entre otros, recobran protagonismo, aunque también se hacen nuevas aportaciones. Entre ellas hay que destacar el sistema de lanzamientos desde el punto de penalty, y la posibilidad de ensayar jugadas a balón parado. También se hacen mejoras en el apartado sonoro, incorporando mayor cantidad de sonidos durante el juego, y perfeccionando las ya magníficas narraciones de los partidos. En la oferta de perspectivas no muestra el derroche de otros simuladores dedicados al deporte rey. Aun así, las cámaras incluidas y la posibilidad de utilizar diferentes planos de *zo-*



CONTROL

ESTADIOS









om, son más que suficientes para reflejar, con todo lujo de detalles, todo lo que sucede sobre un terreno de juego. La impresionante calidad pone punto y final a la existencia de alguna duda sobre las posibilidades del nuevo soporte de **Nintendo** para las disciplinas deportivas. Si **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64** es sólo una primera muestra de lo que esta consola es capaz, estamos seguros de que el futuro estará plagado de horas y horas de diversión futbolística para los usuarios de ***Nintendo 64***.

CHIP & CE



Una de las peculiaridades del cartucho es la utilización de un nuevo sistema para ejecutar las penas máximas.



Las selecciones nacionales son las protagonistas del juego. La reproducción de los uniformes es impresionante.

Las repeticiones son un perfecto complemento a la variedad de vistas desde las que puede seguirse el juego.

optacon

Tu eres su única Esperanza



En la Ciudad de los Niños Perdidos, tu eres su única esperanza. De la mano de Miette, tienes que encontrar tu libertad y la de los Niños Perdidos. Tendrás que escapar de las Siamesas, luchar contra los Ciclopes y huir del cruel destino que te prepara el Doctor Krank. No te pierdas...

La Ciudad de los Niños Perdidos



PC CD ROM

UGC



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS









Los escenarios del juego están realizados en 3D, realzando así los efectos de zoom. Una vez más el Anti-aliasing los hace perfectos.







Cómo pasa el tiempo. A finales del 94, **Nintendo** lanzó junto a **Rare** una increíble ***coin-op*** de lucha que revolucionó el mundo recreativo. Un novedoso sistema de juego basado en combinaciones de golpes (*combos*) y unos gráficos sacados de estaciones de trabajo **Silicon Graphics**, eran las principales bazas del primer KILLER INSTINCT, pero lo mejor de todo era que **Nintendo** había confirmado que el *hardware* de su máquina sería el mismo que el que se utilizaría para crear una nueva consola doméstica: ***Ultra 64***. Han pasado ya más de dos años, su consola está en la calle bajo el nombre de ***Nintendo 64***, y aquel increíble juego está a punto de salir. **KILLER INSTINCT GOLD**, por desgracia para quizá demasiados adeptos a la recreativa, no se trata de la conversión del primer KILLER que salió hace un tiempo para ***SNES***, sino de su secuela, la cual poseía aún mejores gráficos si cabe pero no aquel inmenso carisma que a tantos aficionados al género de lucha cautivó irremediablemente. Con respecto a la primera parte, los gráficos de todos los personajes están redibujados, todos los escenarios son nuevos y se han añadido muchas nuevas técnicas, tales como *supers*, *ultra breakers* o *combos* que llegan a la nada despreciable cifra de 80 golpes. El

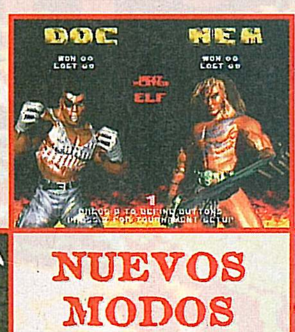


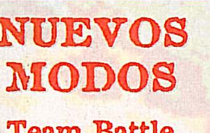
Muy al estilo MORTAL KOMBAT, podremos acabar con nuestro oponente con un grandioso *fatality*.













NUEVOS MODOS

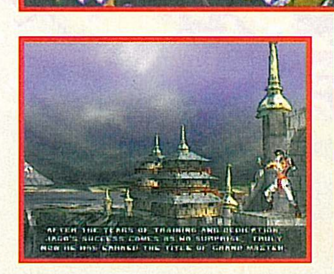
Team Battle, Tournament, Practice y Training.





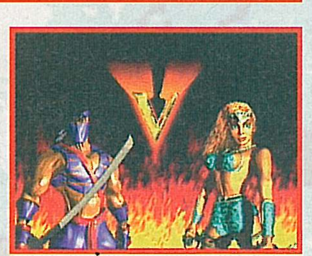














Si somos capaces de memorizar los movimientos, lograremos hacer combos de más de 70 golpes.

sistema de *combos* sigue intacto con respecto a aquel primer KI, aunque su especial encanto se fue junto a Riptor, Thunder, Cinder y Eyedol, pero ahora a T.J. Combo y a los demas personajes que ya se conocen se le unen Maya, una exuberante amazona armada con dos cuchillos, Kim Wu, la preciosa ninja tibetana, Tusk, una especie de Conan exageradamente bestia y un nuevo personaje final, Gargos, seleccionable, cómo no, con el truco de turno. Todos los escenarios del juego, además de permitirnos lanzar fuera de él a nuestro contrincante, están enteramente realizados con polígonos e increíblemente texturizados gracias al siempre presente *Anti-aliasing*. Multitud de opciones, truquillos y modos de juego añaden adicción a un programa que ya de por sí es extremadamente adictivo debido a su inigualable sistema de *combos*. Uno de los juegos más esperados por los aficionados a los *beat´em-up*.

DOC


TAPSA/
¿TODO?
KAZE
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
Nintendo
PAL VERSION
NINTENDO64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
Nintendo
PAL VERSION
NINTENDO64
WAVE RACE 64
Nintendo
PAL VERSION
NINTENDO
PAL VERSION

ESTO NO ES TODO

Es sólo el principio.

Super Mario 64. Star Wars: Shadows of the Empire.
Wave Race 64. Pilotwings 64.











INTRO





Aquí tenéis algunas pantallas de las dos primeras batallas.

VANDAL HEARTS







Los amantes de los buenos *RPG* seguimos estando de enhorabuena. Tras el genial SUIKODEN, la factoría **Konami** lanzará en **Europa** su fenomenal *Battle RPG* **VANDAL HEARTS**, apenas medio año después de su aparición en **Japón**. La respuesta a tan rápida reacción y traducción al idioma anglosajón (también podremos escoger textos en francés y alemán en el mismo CD) se debe al gran éxito del que ha sido votado mejor *RPG* del año en **Estados Unidos**, SUIKODEN. Pero **VANDAL HEARTS** no es un *RPG* al uso, y por eso he querido encasillarlo dentro de los *Bat-*



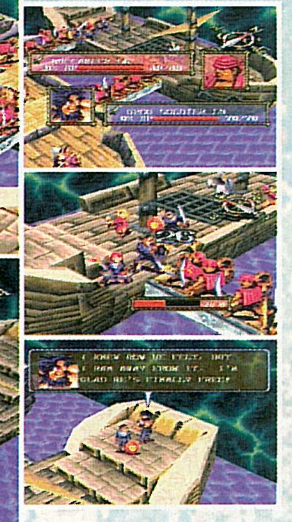
















VANDAL HEARTS

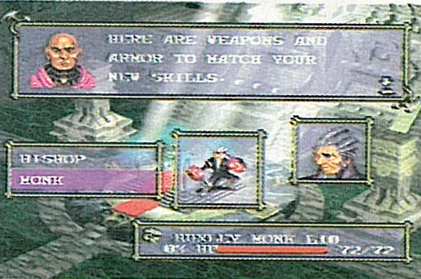
tle RPG. Lo primero que nos llama la atención en **VH** es la breve pero encantadora melodía que acompaña a la presentación del juego. Instantes después, y una vez comenzado el juego, aparecerá una *intro* de notable calidad plástica para pasar a las secuencias en 3D que tanta fama han dado a este popular *Battle RPG*. La acción transcurre de tres formas diferentes. La primera de ellas tiene lugar a través de un mapa donde seleccionaremos el pueblo o emplazamiento a donde queramos trasladarnos. La segunda transcurre dentro de los poblados, y aquí podremos adquirir armamento, visitar la taberna o acceder al dojo. Y la tercera, la más representativa del juego, nos conducirá a los escenarios de batalla donde posicionaremos a todos nuestros personajes para derrotar a las tropas enemigas. Las escenas de los poblados (tabernas, tiendas, do-



POBLADOS







En los poblados de VANDAL HEARTS encontraremos tiendas, tabernas y el imprescindible dojo para recibir información y transformar a nuestros personajes.





MAPA



STATUS



Este mapa os permitirá viajar por la República de Ishtaria. La pantalla de status os informará sobre vuestro estado.

MAGIAS



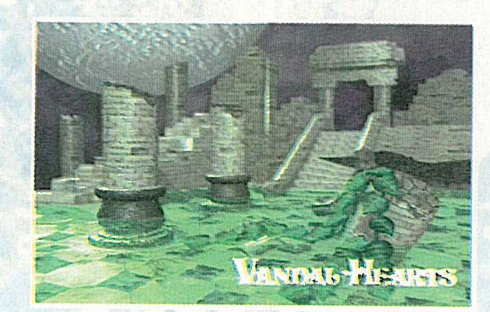
Podréis ejecutar magias contra el enemigo o invocar hechizos de curación para recuperar energía en el combate.

ITEMS





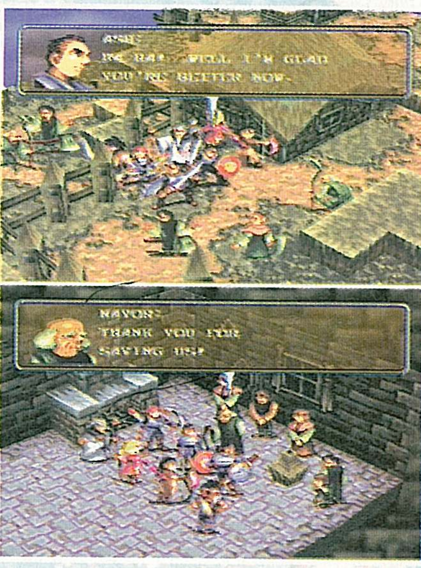
jos...) son pantallas estáticas de una belleza considerable y en las cuales todo transcurre a través de efectistas menús. Por el contrario, las batallas tienen lugar en espléndidos escenarios vectoriales gobernados por un poderoso *engine 3D*. Es aquí donde tendremos que posicionar a nuestro mini ejército de protagonistas (como en SHINING FORCE, RIGLORD SAGA o la serie OGRE), para que puedan avanzar y enfrentarse

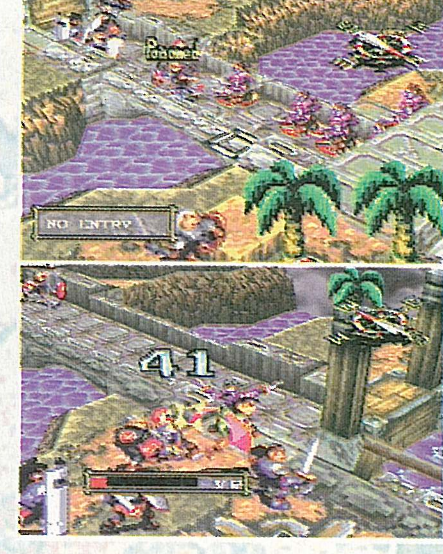


por turnos a las huestes enemigas. La estrategia, como habréis supuesto, cobra una importancia vital en esta ocasión (mucho más que en un típico *RPG*). Para facilitar los combates podréis rotar el escenario a vuestro antojo con L y R y elegir entre tres niveles de *zoom* diferentes. Los enfrentamientos transcurren en lugares tan variados y diversos como templos en ruinas, desiertos, puentes colgantes, barcos, pueblos, campos, etc... De momento no voy a contaros nada más, y os espero el mes que viene con la *review* de este genial **VANDAL HEARTS** que tantas y tantas pasiones está levantando en medio mundo y cuyo argumento nos traslada a remotos continentes, ejércitos de liberación, opresión y héroes legendarios.

THE ELF









Todo depende de tu rapidez... de tu energía... de tu potencia... de lo que pase por la punta de tus botas. Con el nuevo "Adidas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos reales y jugadores reales de la liga española. Recuerda que ahora todo depende de ti.

y todo depende de ti.







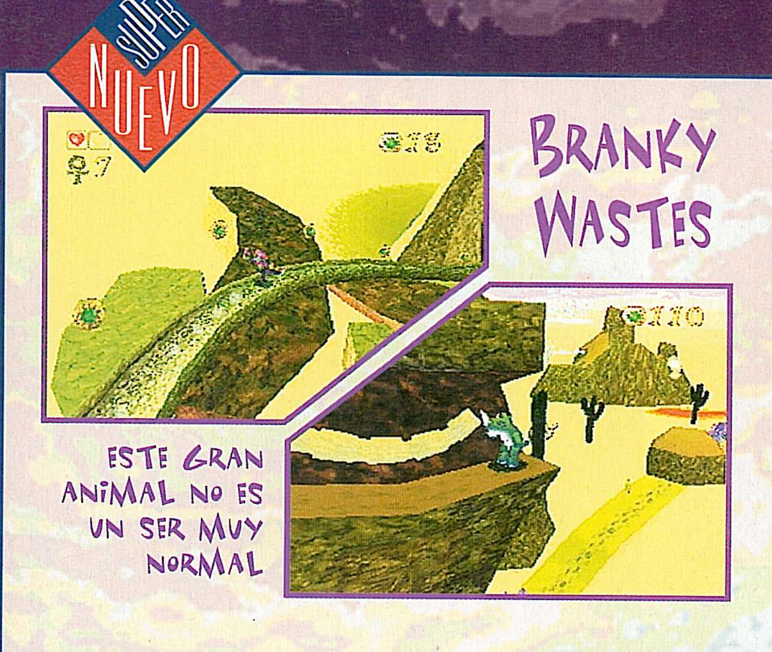
adidas power soccer international '97

International class. No effort. No competition.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

SUPER NUEVO



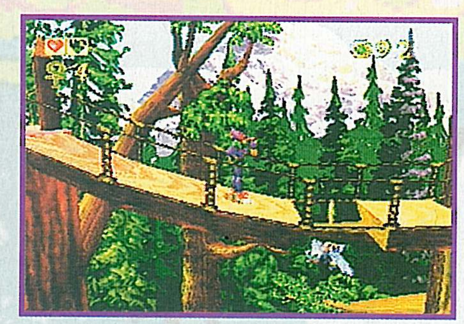
BRANKY WASTES

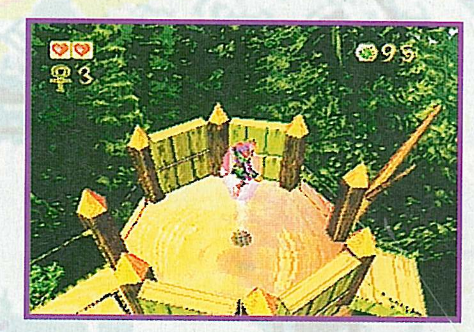
ESTE GRAN ANIMAL NO ES UN SER MUY NORMAL



CANOPY VILLAGE

TORTUGA SERAS SI LAS RAMAS QUIERES ATRAVESAR

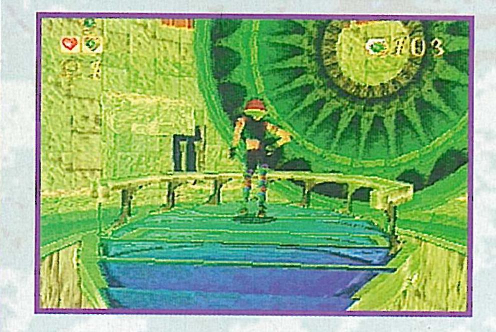




PANDEMONIUM



Los primeros pasos de **Crystal Dynamics** en las consolas de 32 *bits* no fueron demasiado memorables. Al igual que el resto de las compañías que programaban para ***3DO***, sus títulos no pasaban de ser un refrito de las versiones para la máquina de **Panasonic**, con algunas mejoras escasas. **PANDEMONIUM** fué el primer juego de esta compañía que se producía exclusivamente para ***Playstation***. Se trata de un plataformas en 2D con los escenarios en 3D que rebosa belleza por los cuatro costados. Los protagonistas de tan emocionante aventura son un arlequín y una «aprendiza de maga», que accidentalmente trae al mundo un monstruo malvado capaz de comerse todo lo que se encuentre a su paso, castillos y tierras incluidas. En el desarrollo del juego no nos encontraremos con ninguna sorpresa excepcional, aunque la belleza de los escenarios y los decorados sera suficiente para que suspiremos al verlos. En algunas fases nuestros personajes se transformarán por arte de magia en algunos ani-







DUNGEON TOWER

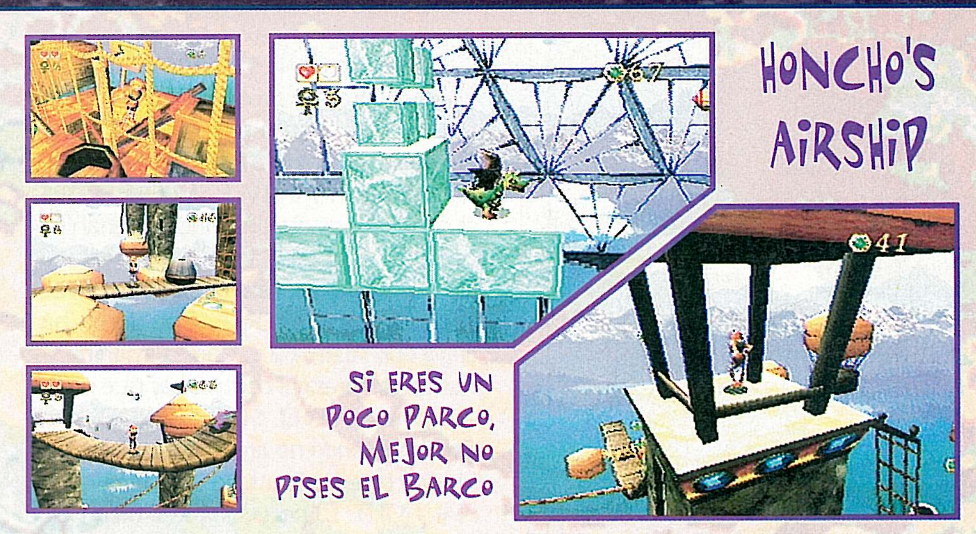
EN LA TORRE DE ESTE CASTILLO ENCONTRARAS UN LISTILLO



FUNGUS GROTTO

CON TANTA SETA, QUIZA NO HALLES LA META





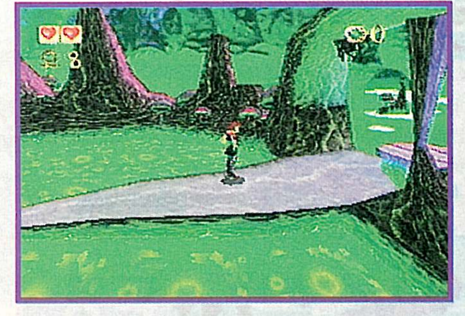
HONCHO'S AIRSHIP

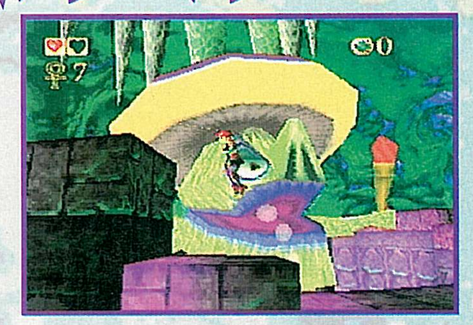
SI ERES UN POCO PARCO, MEJOR NO PISES EL BARCO

males tales como una tortuga, un rinoceronte y un dragón. El número de fases de esta aventura no es nada despreciable, son nada menos que dieciocho, por lo que tendremos entretenimiento para rato. Otra ventaja de la que dispondremos es el sistema de vistas de que dispone **PANDEMONIUM**, gracias al cual en cada momento de la acción se nos mostrara la cámara más apropiada, algo similar a VIRTUA FIGHTER. Seguramente despues de leer estas líneas y recordar los halagos que **J. C. Mayerick** le dedicó a la version de ***Playstation*** de este compacto, os estaréis preguntando cuáles son las diferencias entre las dos versiones. Pues bien, aunque es en la *review* cuando entraremos en estos detalles, os diré que las similitudes entre las dos son muchísimas, y es muy difícil distingir una de la otra, lo cual dice mucho a favor de los programadores de ***Saturn***, ya que éste no era un juego sencillo de convertir a la consola de **Sega**. El mes que viene os brindaremos todo tipo de detalles.

THE PUNISHER

SHROOMLORD





SI ESTA CHICA DEMUESTRA SUS HABILIDADES ACABANDO A TIEMPO CON LA MALVADA, PERFIDA Y GIGANTESCA SETA, NOS DESMOSTRARA A TODOS QUE ESTA HECHA UNA GRAN ATLETA

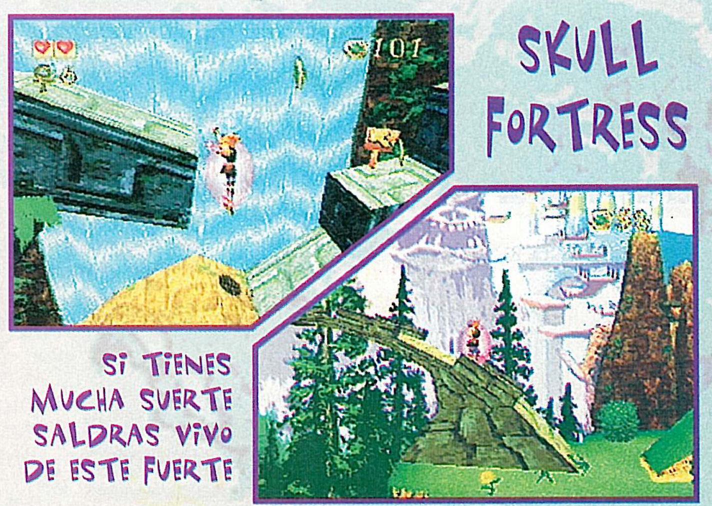






HONCHO'S LOGMILL

MADERA, Y MAS MADERA, ESTA FASE ES LA PERA



SKULL FORTRESS

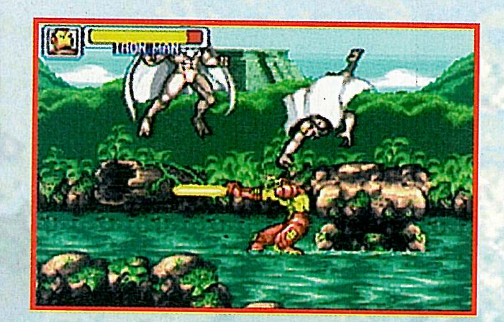
SI TIENES MUCHA SUERTE SALDRAS VIVO DE ESTE FUERTE

SUPER NUEVO





Este es el aspecto de la tierra tras sentarse sobre ellla The Punisher.



Cuando llegó hasta nosotros la noticia de que el siguiente lanzamiento para *SNES* de **Capcom** tras STREET FIGHTER ALPHA 2 iba a ser **MARVEL SUPERHEROES**, el corazón nos dio un brinco. ¿Serían capaces de adaptar a 16 *bits* la espectacular recreativa, secuela de X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM? Si pudieron hacerlo con ALPHA 2… Podéis imaginaros nuestra sorpresa al comprobar que en realidad el **MARVEL SUPERHEROES** para ***Super Nintendo*** no era sino otro *beat´em-up* de corte horizontal, en la línea de FINAL FIGHT. La pena es que si bien **Capcom** sólo necesitó en su momento de ocho megas para adaptar (y bastante bien, aunque con limitaciones) las inmortales hazañas de Haggar, Cody y Cía, con 16 megas no han conseguido crear un título digno de la calidad que merecen sus cinco protagonistas: Spiderman, Ironman, Captain America, Wolverine y Hulk. Eso no significa que el juego sea malo ni mucho menos (es superior a la mayoría de los títulos protagonizados por héroes de la **Marvel**), pero es un paso atrás para **Capcom** tras crear en los últimos meses maravillas para ***Super Nintendo*** de la talla de MAGICAL QUEST 3 o el mencionado SF ALPHA 2. **MARVEL SUPERHEROES** no llega a la altura de estos títulos, pero posee aún suficientes elementos para llamar la atención de los usuarios de *SNES*, de por sí un poco mosqueados ante el alarmante vacío de novedades para su máquina. Entre los elementos a destacar está el gran numero de llaves de los protagonistas y algunos efectos gráficos. En un próximo número os ofreceremos una completa *review* de este juego, que será distribuido por **Spaco** en nuestro país de manera inminente.

NEMESIS



SUPER NINTENDO

CAPCOM

16 MEGAS | JAPON



MARVEL SUPERHEROES



Cinco son los héroes de la Marvel que protagonizan este juego: Spiderman, Captain America, Wolverine, Ironman y Hulk. Tan sólo falta The Punisher, nuestro hipohéroe gritón.



Control Station AF

- Nuevo diseño ergonómico para mejor control.
- 8 botones de disparo.
- Disparo automático.
- Pad de 8 direcciones.
- Cable extralargo.

SONY PlayStation



Cable Scart RGB PlayStation

Cable de conexión RGB a Euroconector para uso con SONY PlayStation. Con él puedes mejorar la calidad de imagen en tu televisor. Requiere que el televisor esté equipado con una entrada de Euroconector.

Juntos para derrotar al enemigo

Link Cable PlayStation

Cable de enlace para dos consolas. Conecta tu consola con la de un amigo para poder sacar el máximo partido a tus juegos multijugador preferidos. Para uso con SONY PlayStation.



Explorer

- 6 botones de disparo.
- Disparo automático con botón Turbo.
- Cable extralargo.

SEGA Saturn
SEGA Megadrive



Predator Gun

La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite convertir los juegos compatibles con ella en simples paseos triunfales. ¡Apunta, dispara y adiós al enemigo!

- Recarga automática.
- Recarga automática con disparo automático.
- Selección de disparo automático.
- Efecto LED de disparos.
- Ajuste del número deseado de balas.
- Cable extralargo.

SONY PlayStation
SEGA Saturn



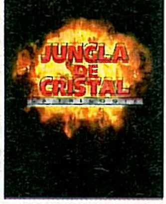
Action Pad

- 6 botones de disparo.
- Pad de 8 direcciones.
- Modo disparo automático.
- De pequeño tamaño, para un mejor control.
- Cable extralargo.

PC
SEGA Megadrive
Super Nintendo







Recomendado para La Jungla de Cristal: La Trilogía™



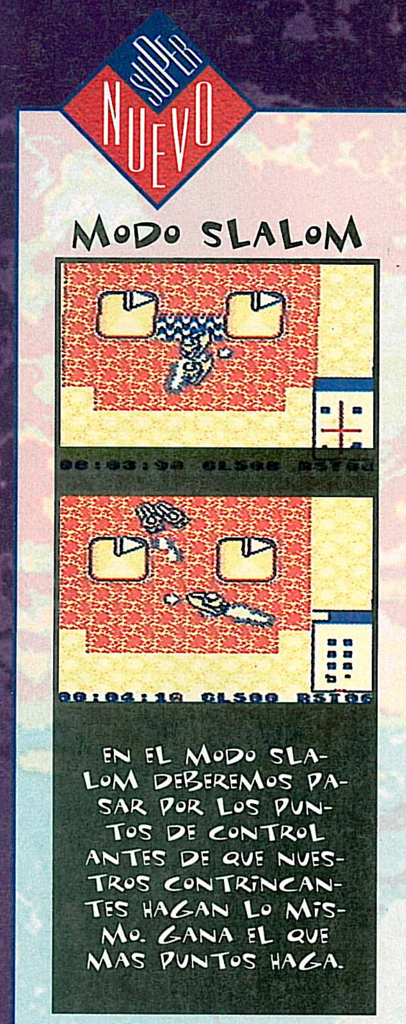


Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

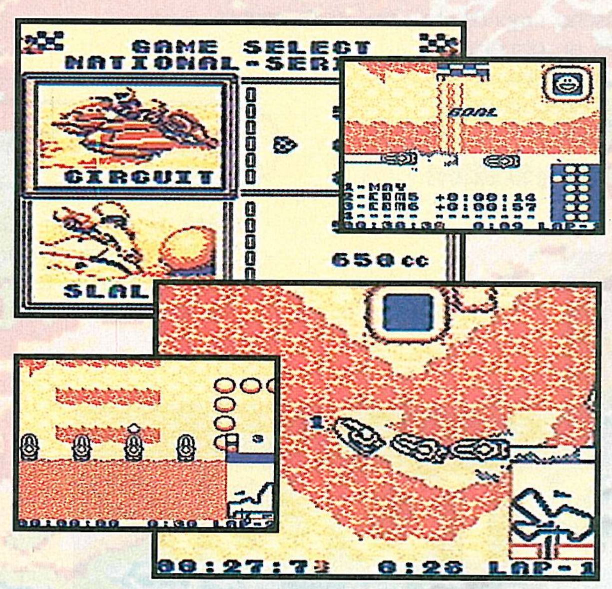
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

SUPER NUEVO

Modo Slalom

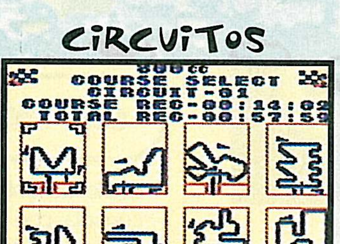


En el modo slalom deberemos pasar por los puntos de control antes de que nuestros contrincantes hagan lo mismo. Gana el que más puntos haga.





Circuitos

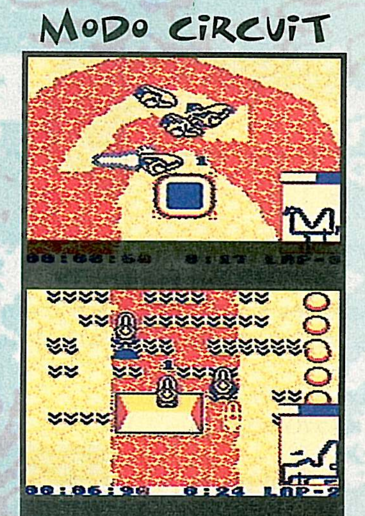


Practica

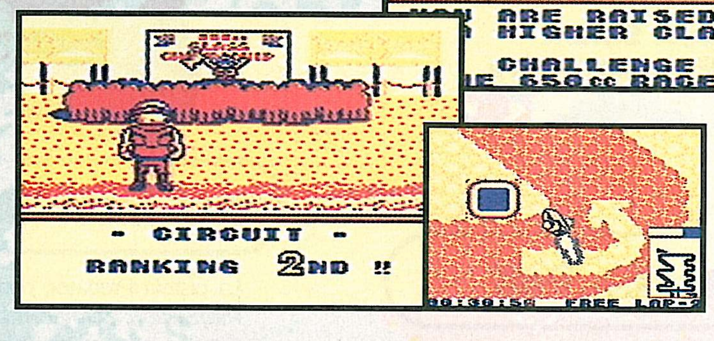


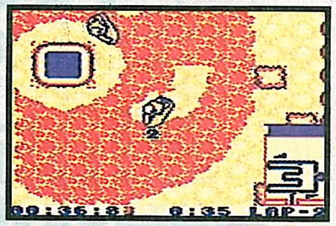
WAVE RACE

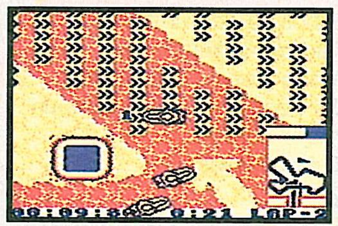
Modo Circuit



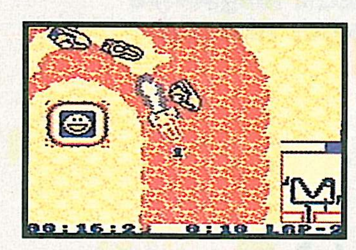
El modo circuit nos propone la competición tradicional. Llegar primero y a ser posible en tiempo récord, es la única consigna que debemos seguir.











Ahora que ya todos conocemos las excelencias del buen WAVE RACE 64, **Nintendo** nos propone traspasar la acción a su portátil de 8 *bits*, en una versión que, como resulta totalmente obvio, carece de polígonos, texturas y ese tipo de «nimiedades», aunque sí cuenta con un mucho de jugabilidad. Desde una perspectiva cenital se nos ofrecerá participar en dos tipos de competición distintas: *circuit* y *slalom*. Lo que más nos ha gustado de esta primera impresión es, sin duda, el desplazamiento de nuestra moto sobre el agua, algo difícil de controlar al principio pero que, con posterioridad, nos ofrecerá múltiples posibilidades. El juego se verá aderezado con todo tipo de *items* que nos proporcionarán otros tantos poderes, con lo que la diversión se puede ver multiplicada considerablemente. Aún así, es pronto para lanzar a los cuatro vientos una opinión objetiva sobre este último juego de **Nintendo**, aunque viendo lo que ofrece este cartucho, mucho nos tememos que **WAVE RACE** se puede convertir en uno de los juegos más adictivos de los últimos meses.

J. C. MAYERICK



EL NUEVO VUELO DE HONDA

SGX 50 SKY

FLY WITH SKY

EL NUEVO CONCEPTO

P.V.P. IVA INCLUIDO
197.000 PTAS

CAHISPA
TU SEGURO 15.503 pts.
HONDA

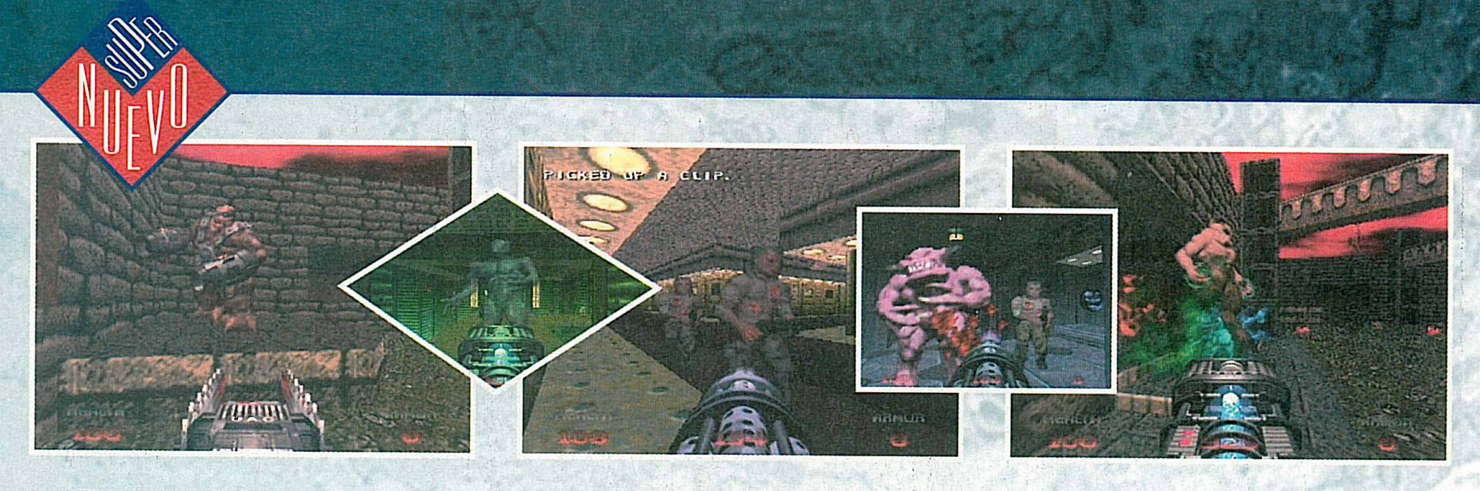






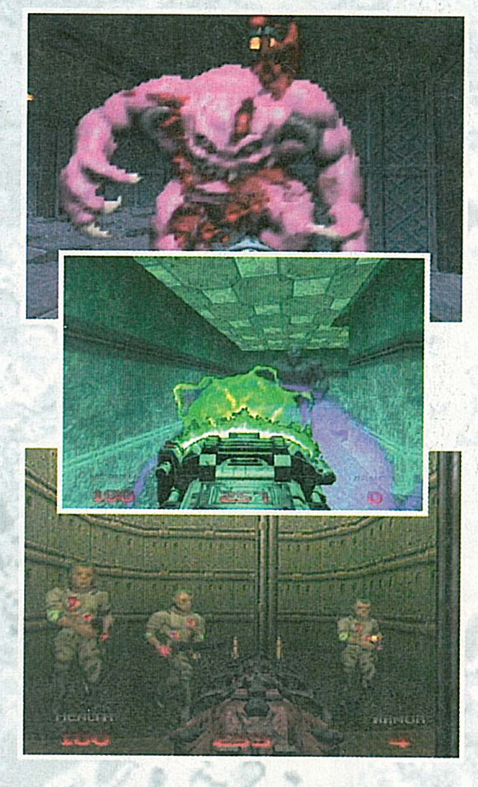
con HONDA

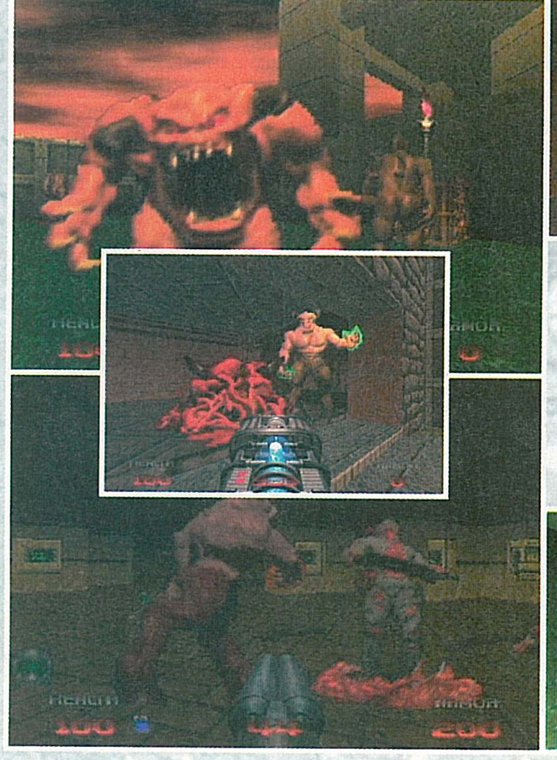




DOOM 64

Aunque alguna consola ha escapado a su influjo, la gran mayoría de los sistemas se han rendido al encanto de ese fascinante mundo de sombras y demonios llamado DOOM. Por suerte para los fieles seguidores de este mito, ***Nintendo 64*** no tendrá que aguardar nada para ver la esperada y novedosa entrega del título más emblemático de **ID Software**. **DOOM 64** permanece fiel al espíritu y a las señas de identidad con las que triunfó allá por donde pasó... pero las posibilidades técnicas de ***Nintendo 64*** eran una tentación que invitaba a añadir numerosos retoques. Enumerar todos los cambios nos llevaría mucho espacio y tiempo, pero se podrían resumir en que las principales diferencias se localizan, lógicamente, en el apartado técnico y gráfico. Los 27 sombríos decorados (mucho más oscuros y tenebrosos que nunca) de este submundo han sido remozados de tal forma que no encontraréis un *pixel* en las texturas, ni una ruptura de polígonos y además todo con una definición simplemente excepcional. Todos los enemigos de esta entrega han sufrido también importantes cambios y, en este rediseño total, veremos como ahora aparecen renderizados y con una fisonomía bien distinta. La animación y el entorno no se hallan a la altura de las circunstancias, pero acostumbrarnos sólo nos llevará un par de partidas. En cuanto a su velocidad, **DOOM 64** es la más veloz de todas las versiones vistas hasta la fecha, y con una suavidad en los giros y rotaciones muy superior a la de un ***PC*** superpotente. Por si alguno lo pudiera estar dudando, la ju-







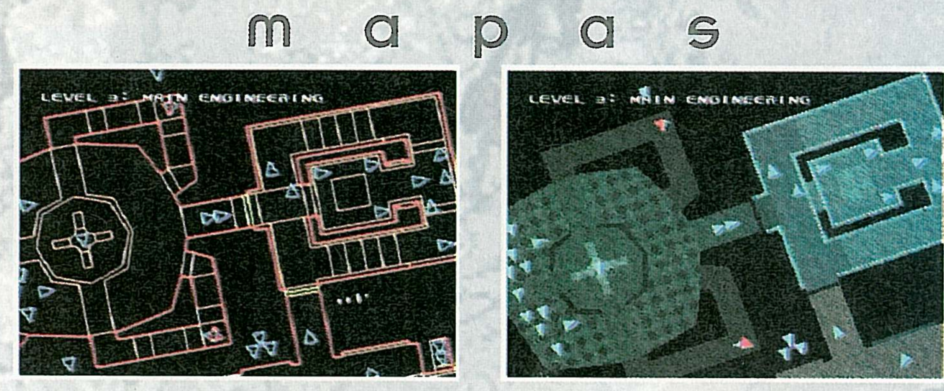
EN ESTA NUEVA FIESTA DE FUEGO, SANGRE Y FAMILIARES LEJANOS DE THE PUNISHER, LAS COSAS VAN A ESTAR MAS DIFICILES QUE LA UEFA PARA EL SEVILLA.







mapas

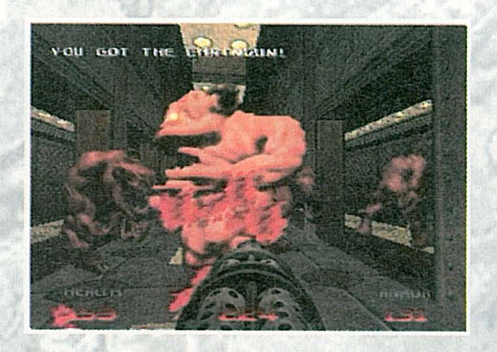


Una de las novedades más interesantes y espectaculares de DOOM 64 es la incorporación de texturas a los tradicionales mapas de nivel. Además, en esta versión los mapas también te indican la posición de los enemigos más cercanos.

gabilidad sigue siendo el punto más fuerte del cartucho y os aseguramos que en esta materia no desmerece, en lo más mínimo, a la mejor de las versiones conocidas en consola. Sensacionales efectos de luz, nueva banda sonora, cuatro niveles de dificultad, posibilidad de grabar en cartucho o de utilizar *passwords* y otros muchos detalles son sólo algunas de las cosas que contribuirán a encumbrar aún más al rey de este género.

En nuestro próximo número de **SUPER JUEGOS** podremos ofreceros ya una profunda (y, como negarlo, apasionada) *review* de esta entrega para ***Nintendo 64*** del programa que revolucionó por completo el apasionante mundo de los videojuegos.

DE LUCAR

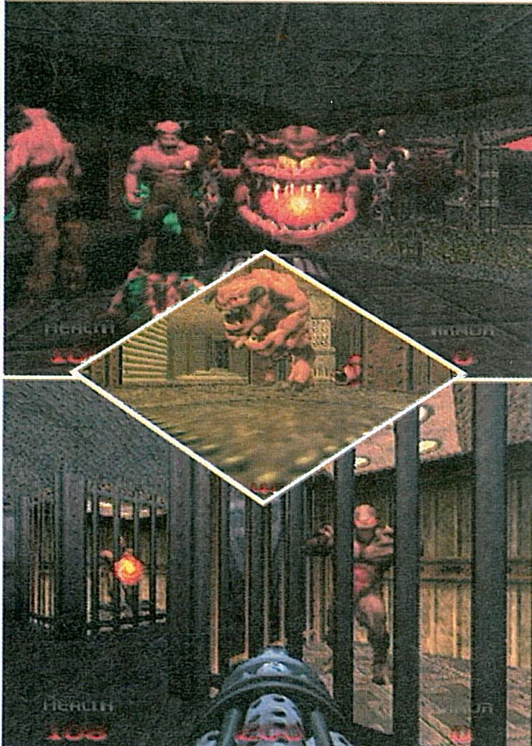








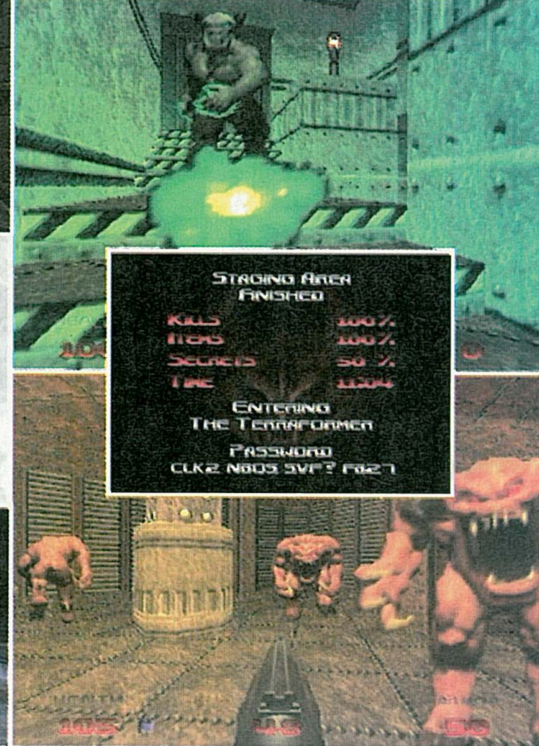


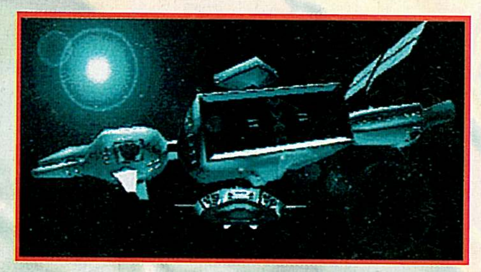




LA GENTE DE LA CALLE (EN LAS PANTALLAS CIRCUNDANTES) NO PARECE HABER ENCAJADO MUY BIEN LA NOTICIA DE LA FUSION MUSICAL DE EL FARY Y LETICIA SABATER.









SUPER NUEVO

El último gran proyecto de **Rage** nos propone una aventura espacial al más puro estilo ELITE, aunque con un poquillo más de acción. Para la ocasión sus creadores han echado el resto, empeñados en crear infinidad de efectos de luz que nos dejarán, con toda seguridad, impresionados. Como se puede comprobar por las capturas que acompañan a estas líneas, el sombreado *Gouraud* es el gran protagonista, dotando de una genial sensación de volumen a todos los objetos del entorno 3D. Tampoco os podemos avanzar mucho más, ya que la versión *beta* que obra en nuestro poder necesita aún muchos arreglos. Una cosa sí es casi segura: el juego estará en castellano, algo imprescindible para muchos usuarios.

J. C. MAYERICK



EL ESPACIO ES TAN INSONDABLE COMO LOS SESOS DE THE SCOPE



DARKLIGHT CONFLICT

PlayStation

NAVE NODRIZA



LOS EFECTOS DE LUZ SON LOS GRANDES PROTAGONISTAS (JUNTO AL SOMBREADO GOURAUD) EN EL APARTADO GRAFICO DE ESTE DARKLIGHT CONFLICT. SENCILLAMENTE ESPECTACULARES.

R.L. STINE

PESADILLAS™

LA MÁSCARA MALDITA

AHORA EN VIDEO



PARACHUTE PRESS, INC.

SCHOLASTIC







Los que tengan un pasado en ***PC*** (forma cursi de decir aquellos que lleven algún tiempo trasteando con ordenadores), seguro que recuerdan aún este título que, nacido de los mismos padres, buscó la renovación en un género marcado por la alargada sombra del mítico DOOM. **HEXEN**, de **ID Software**, tiene un planteamiento de juego muy similar (sigue las pautas clásicas de los *shoot´em-up* con perspectiva subjetiva) y la única gran diferencia la encontraremos en la ambientación de la historia que, en este caso, es el medievo. Además de vivir la aventura bajo el pellejo de tres personajes con diferentes características, el amplio repertorio de armas habitual se ve completado con la posibilidad de combatir con magias. Los enemigos, la verdadera salsa del asunto, son los antepasados más pintorescos y amorfos de las temidas bestias de las sombras. Seres con varias cabezas, otros con una pero muy grande, demonios voladores, brujos y otros esperpentos del mal se encargarán de ponernos las cosas difíciles. Técnica y gráficamente está un poco lejos de alcanzar las cotas de calidad de otros títulos del género, pero las enormes dimensiones de **HEXEN** y su compleja estructura siguen invitando a embarcarse en esta aventura.

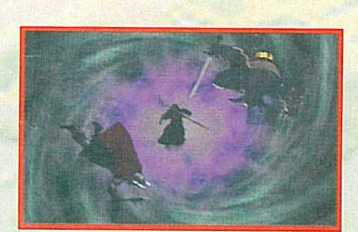
DE LUCAR

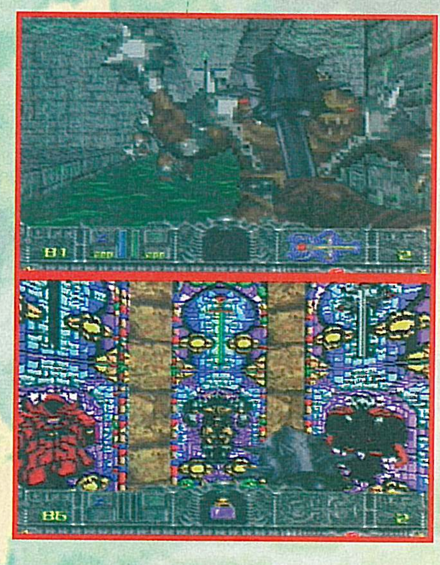
HEXEN















APERSONAJES

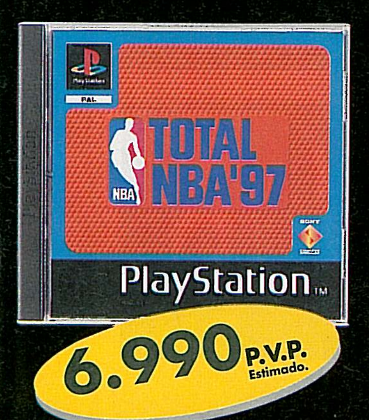
Cada uno de los tres protagonistas posee unas cualidades determinadas que les diferencian en fuerza y calidad de magias.



Se
oye el
chirrido
de las
zapatillas,
la pelota
golpea
tu mano.
El sudor
corre por
tu frente
y sientes
la presión.
Tu equipo
depende de ti.

Y todo sin salir
de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.

Exclusiva para PlayStation.
Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

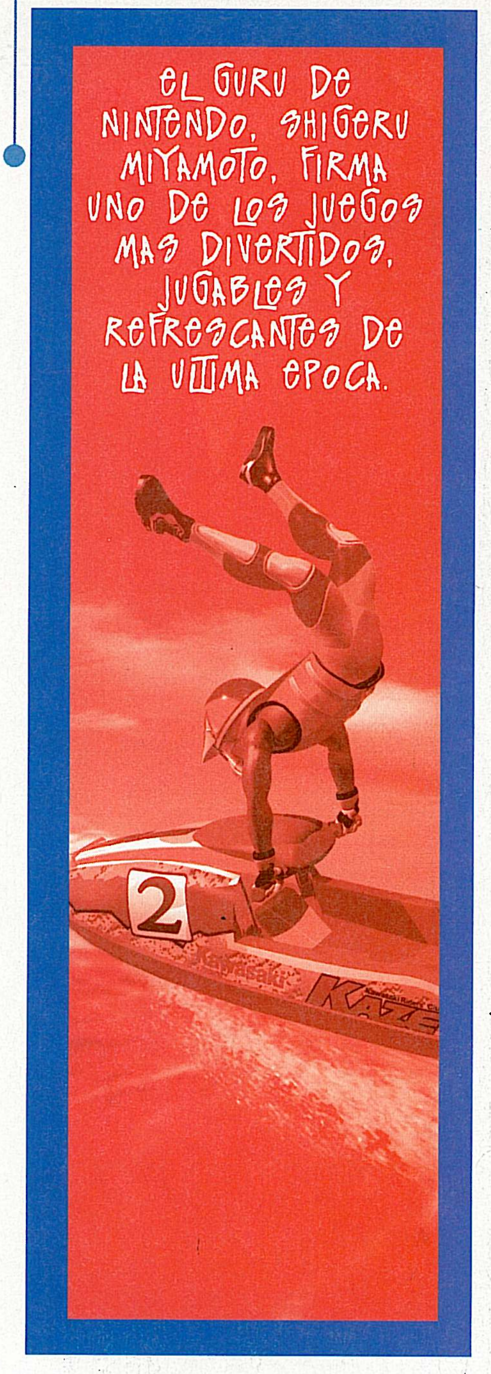


NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



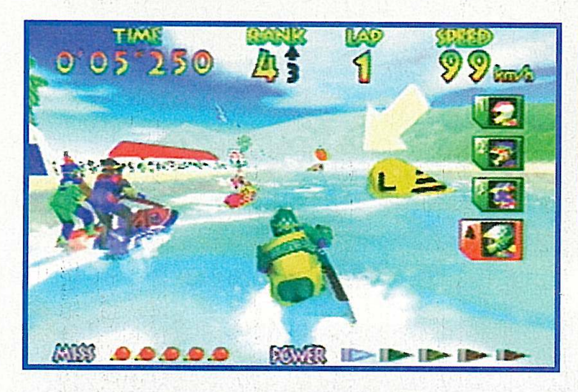
TM

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.





El universo de las motos de agua o *Jetski* no ha sido un deporte que se haya prodigado demasiado en el mundo de las consolas, quizá por la enorme dificultad que entraña dar el realismo suficiente al medio acuático en el que se mueven los deportistas y sus vehículos. Al recuerdo nos viene el reciente JET RIDER para ***PlayStation*** o las máquinas recreativas de **Sega**, **Namco** y **Konami**, pero que en ningún caso se acercan al poderío y despliegue gráfico del último capricho de **Mr. Shigeru Miyamoto: WAVE RACE 64**. Sólo ***Nintendo 64*** es capaz de ofrecer un espectáculo parecido, con mares de puro mercurio líquido producto de una de las muchas rutinas gráficas que posee esta soberbia máquina, y de la que ya pudimos apreciar una pequeña muestra en la puerta del mundo de *Hazy Mazy Cave* de SUPER MARIO 64. Un medio acuático que va mas allá del aspecto decorativo para influenciar con sus diferentes estados (mar «bravida», calma chicha, tormentón gallego...) el transcurrir de la carrera, o lo que es peor, el estado físico de los pilotos. Y es que lejos de navegar en insulsas charcas, **WAVE RACE 64** te enfrenta a tres pilotos en nueve localizaciones diferentes (según el nivel de juego escogido) que van desde la tranquilidad de un lago hasta las condiciones climatológicas más extremas. La fórmula para conseguir la victoria es bien simple, llegar el primero (y si puedes, entero), esquivando las embestidas de los contrincantes a través de circuitos repletos de rampas, obstáculos y más de un atajo.













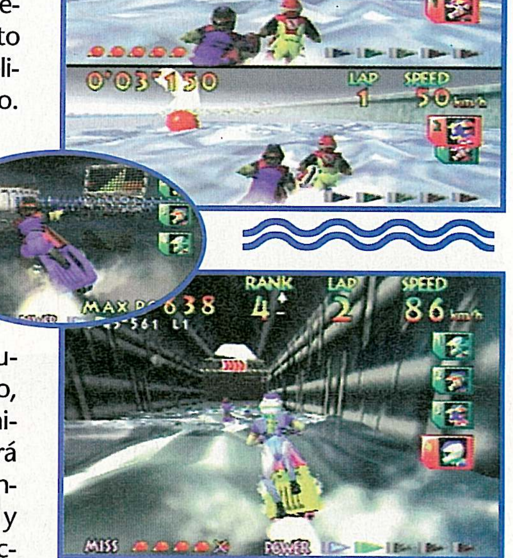




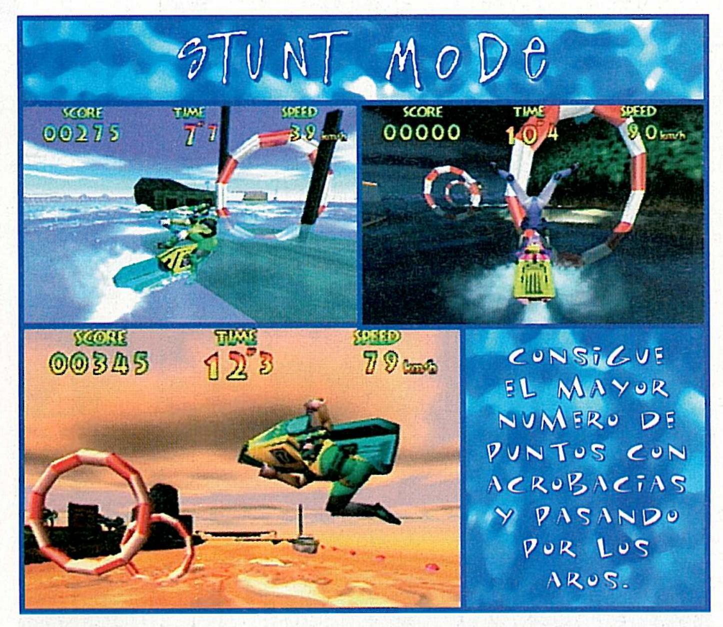


Para complicar aún más las cosas debes hacerlo respetando el camino previamente fijado por unas boyas, lo que además de ahorrarte más de un disgusto (cinco boyas saltadas significa acabar eliminado) dará más velocidad a tu moto.

El modo principal del juego, *Championship*, está dividido en tres clases diferentes: *Normal*, *Hard* y *Expert*. El primero contiene 6 circuitos, mientras que los restantes ocultan dos circuitos secretos, lo que aumenta aún más la longevidad del juego, ya que aunque logres completar los niveles medio y difícil, siempre te quedará la categoría de experto, un verdadero infierno en el que se suceden los cortes, y en el que quedar tercero significa direc-

















LAS PROFUNDIDADES DE SOUTHERN ISLAND OCULTAN UNA SORPRESA: UNA GIGANTESCA BALLENA ORCA.















tamente la eliminación. Y además quedan, por supuesto, la opción de 2 jugadores (un verdadero vicio) y el *Stunt Mode* donde podrás dar rienda suelta a las más sofisticadas piruetas, en busca de la mayor puntuación. En todos los casos podrás elegir entre cuatro pilotos de diferente constitución física y distinta reacción al *joystick* analógico de *N64*. La diferencia entre unos y otros es abismal, ya que mientras el piloto de la moto azul, Miles Jeter, es el mejor para ejecutar todo tipo de acrobacias, el gordo de Dave Mariner no vale ni para dar de comer a los tiburones. Un saco de grasa con bastante estabilidad frente a las embestidas de las olas, pero terriblemente difícil de manejar. Es quizá el único lunar de un juego absolutamente redondo, tan jugable y divertido como todos los productos firmados por el señor **Miyamoto**, pero que posee además los suficientes extras como para engancharnos a la consola incluso meses después de dominar lor circuitos a la perfección. No es de extrañar que algunas publicaciones extranjeras lo hayan valorado incluso por encima de MARIO KART 64. **WAVE RACE 64** es uno de los mejores exponentes de lo que nos espera en *N64*: el virtuosismo técnico y la jugabilidad que derrochan todas las creaciones de **Nintendo**.

NEMESIS





	NINTENDO
	NINTENDO
MEGAS	64
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	CONTROLLER PAK

GRAFICOS **96**
El efecto gráfico del agua es impresionante. Ni las recreativas que han surgido después han podido superarlo. La animación de los pilotos es soberbia.

MUSICA **91**
Músicas bastante superiores a la la media a la que nos tiene acostumbrada la máquina de Nintendo. Quizá un poco tranquilas para un juego de este tipo.

SONIDO FX **90**
La fase de práctica, DOLPHIN ISLAND, posee algunos de los diálogos digitalizados más nítidos oídos hasta el momento en cualquier consola de cartucho.

JUGABILIDAD **94**
Aunque al principio es algo descorazonador, una vez elegido el piloto apropiado y aprendidos los controles, el manejo es una absoluta gozada.

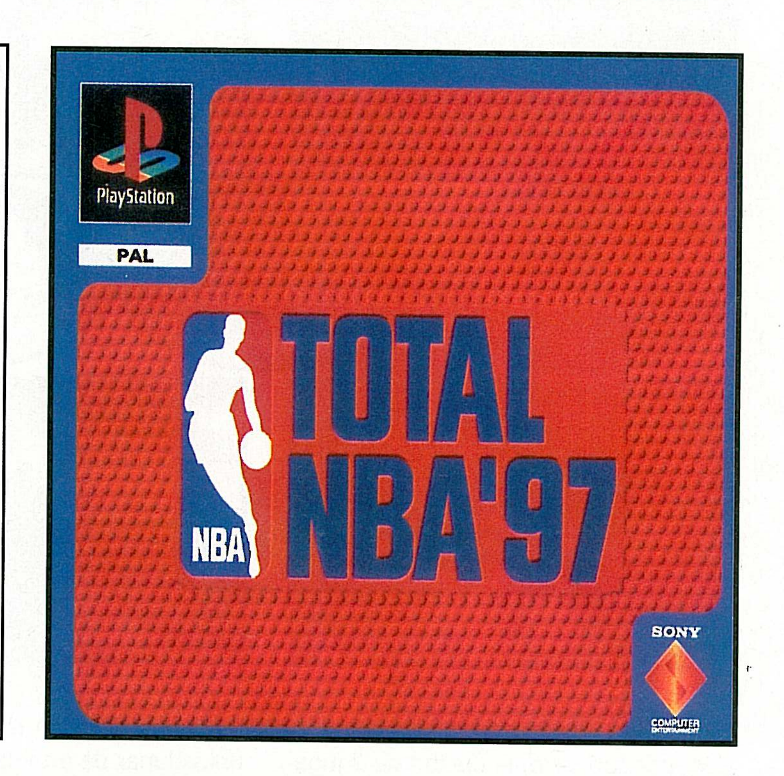
94 GLOBAL
Un poco de práctica y mínimas horas de dedicación convierten un juego de motos acuáticas de complicado manejo en uno de los títulos más jugables, divertidos y adictivos del catálogo de Nintendo 64. Como el rey Midas, la mano de Shigeru Miyamoto convierte en oro todo lo que toca. Y WAVE RACE 64 no es una excepción.

+ Le da mil vueltas gráficamente incluso a las más recientes recreativas de motos acuáticas.

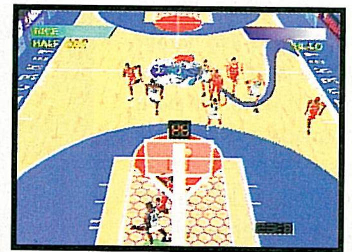
− Al principio cuesta bastante no darse de bruces con todo y con todos. Es algo totalmente pasajero.

DESPUÉS DE LA GRAN POPULARIDAD ALCANZADA POR TOTAL NBA 96, LA SEGUNDA ENTREGA VUELVE A PONER EL BALONCESTO DE MODA. A LAS NOTABLES MEJORAS GRAFICAS SE UNE LA INCORPORACION DE NUEVAS OPCIONES, CON LAS QUE SONY BUSCA REPETIR EXITO Y VOLVER A SER EL CENTRO DE ESTE DEPORTE EN CONSOLA.

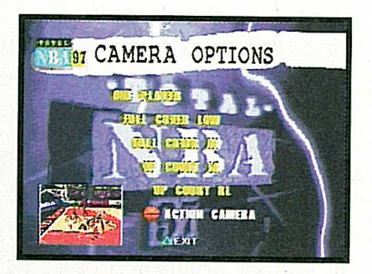
El deporte de la canasta es uno de los que mayor número de representantes ha tenido en el año y pico de vida de *PlayStation* en **España.** A la primera oleada encabezada por TOTAL NBA'96 y NBA IN THE ZONE, siguieron nuevos títulos como NBA LIVE'96. Mientras que los dos últimos ya han tenido continuación, la anunciada segunda parte del compacto de **Sony** no terminaba de llegar a nuestro mercado. Aunque la espera ha sido larga, ha valido la pena, ya que el nuevo compacto mejora en muchos aspectos a su antecesor. El primero de los detalles destacables es la original presentación, incorporando en la caja (las primeras 3000 unidades) el material con el que se fabrican los balones de baloncesto. La división europea de **Sony** ha buscado mantener las líneas generales con las que logró un equilibrio casi perfecto entre jugabilidad y espectacularidad. La calidad gráfica de la primera entrega supuso una auténtica novedad en el momento de su aparición, por lo que el principal reto era mejorarla. Este objetivo se ha cumplido aunque la calidad de

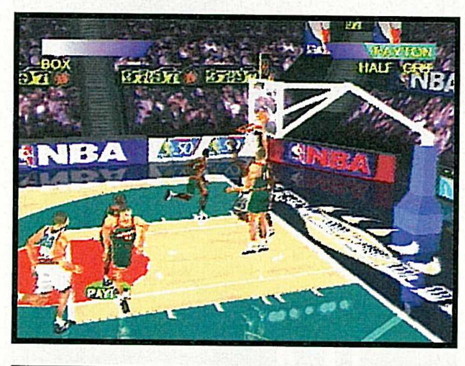




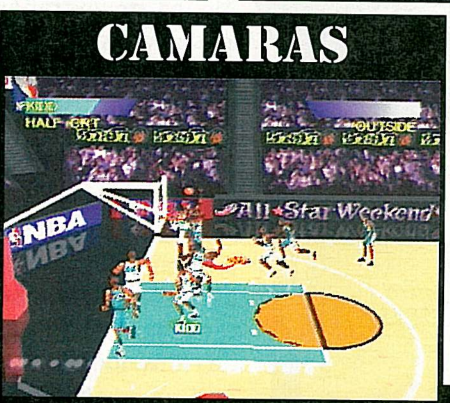


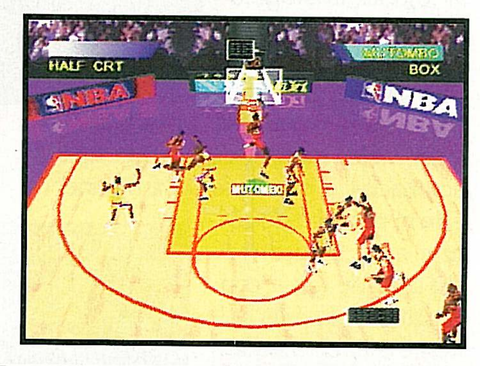






CAMARAS

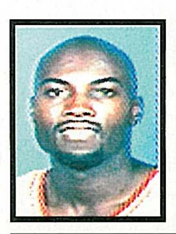
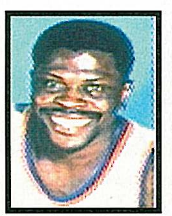


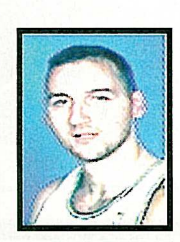


LA VARIEDAD DE CAMARAS ES UNA DE LAS CARACTERISTICAS COMUNES EN LOS DIFERENTES SIMULADORES DE BALONCESTO CREADOS PARA PLAYSTATION. ESTE PROGRAMA SIGUE LA MISMA LINEA DE SUS ANTECESORES, PRESENTANDO COMO IMAGENES MAS ESPECTACULARES LAS OBTENIDAS EN LAS REPETICIONES CON LA CAMARA MANUAL.



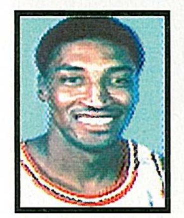
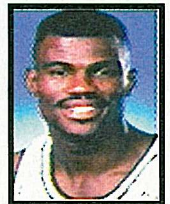




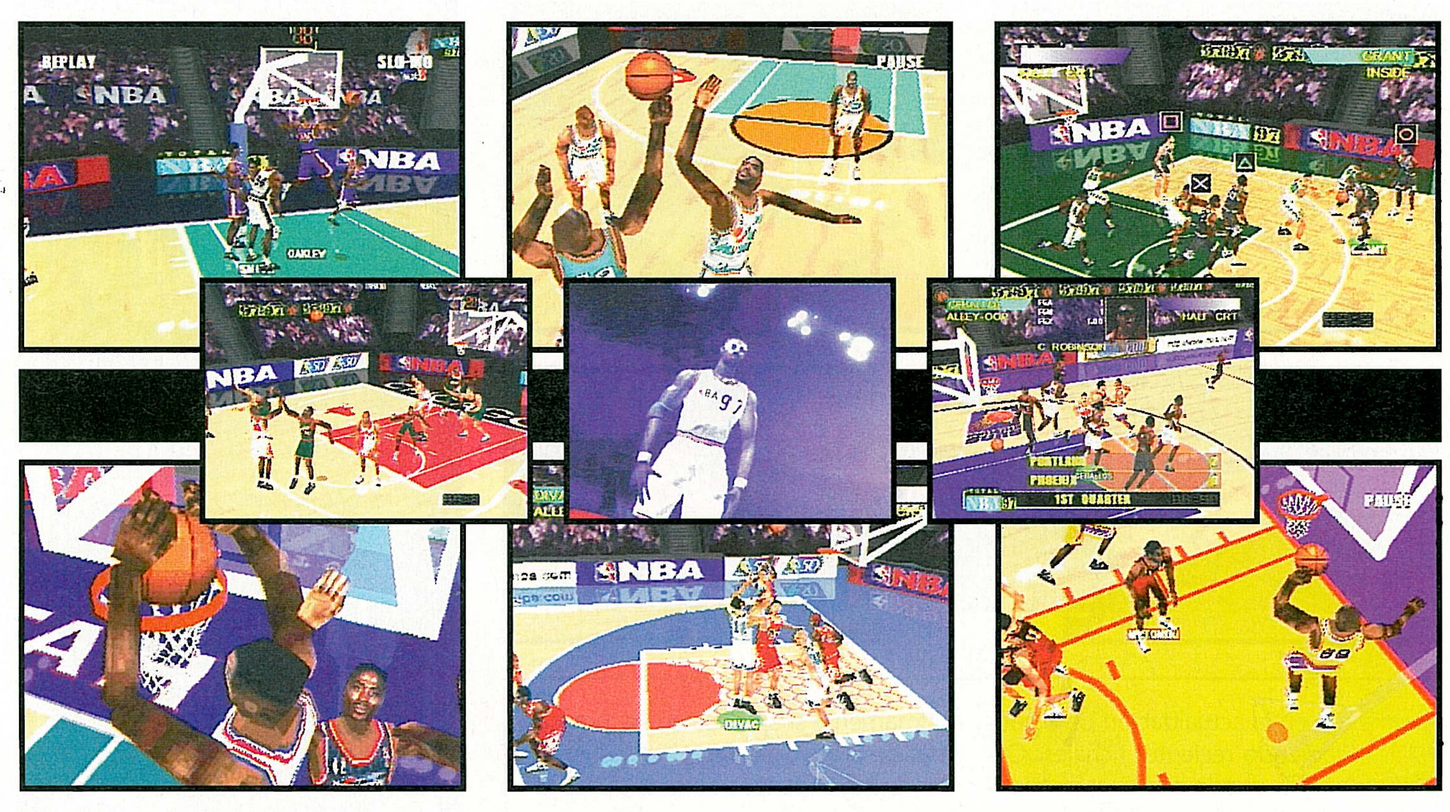
JUGADORES

LAS ESTRELLAS DE LA NBA, REPRODUCIDAS CON TODO TIPO DE DETALLES, SON LOS AUTENTICOS PROTAGONISTAS DEL PROGRAMA. LAS AUSENCIAS DE BARKLEY, O´NEAL Y JORDAN, NO EMPAÑAN UN MAGNIFICO JUEGO EN TODOS SUS ASPECTOS.



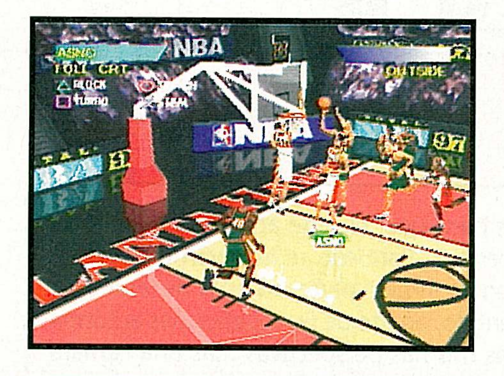
sus competidores hace que, en este apartado, no existan demasiadas diferencias. Para ello se incluyen 6 cámaras, una menos que en la primera parte, además de las repeticiones. En este sentido, aparte de las repeticiones automáticas, aparecen las mismas perspectivas más una cámara manual con la que se obtienen imágenes de ensueño.
En la jugabilidad hay que señalar la facilidad para ejecutar jugadas ensayadas y la posibilidad de enviar un pase a cualquiera de los compañeros de equipo simplemente apretando el botón asignado a cada uno de ellos. La *intro* sigue siendo muy breve y las imágenes de las refrescantes animadoras durante los descansos continúan siendo muy agradecidas. Entre las opciones, lo más destacado es el editor de jugadores que complementa a la posibilidad de realizar traspasos. El mencionado editor permite elegir entre 9 rostros y repartir entre las cualidades un determinado número de puntos. De esta forma se logran jugadores equilibrados a diferencia de lo que ocurre con otros editores, como el de NBA LIVE'97, en el que el número de puntos a repartir es ilimitado. También hay que destacar el esfuerzo

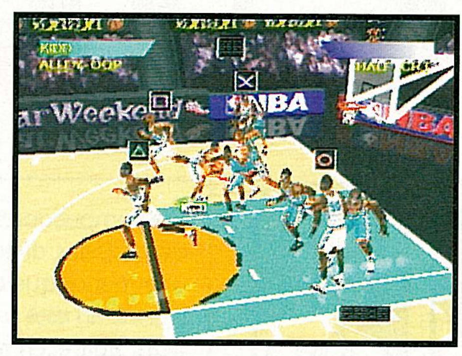


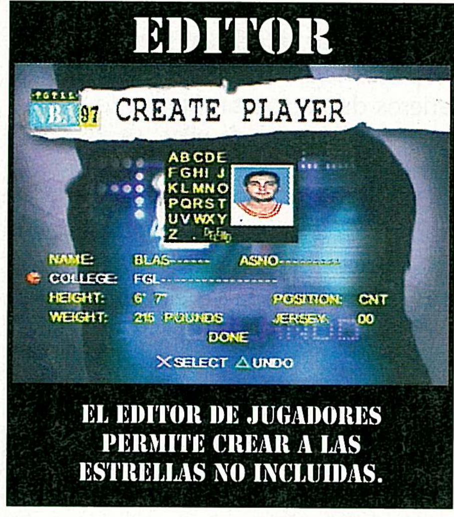
TRES PUNTOS



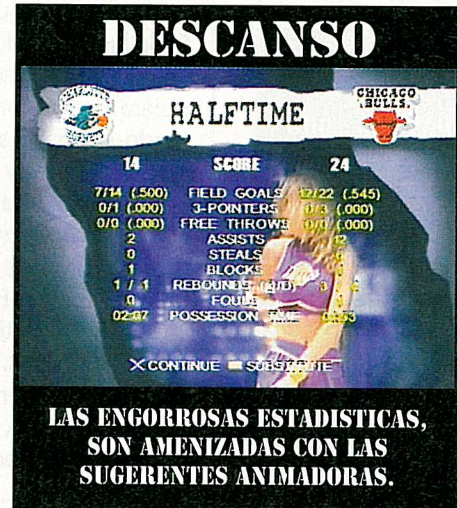




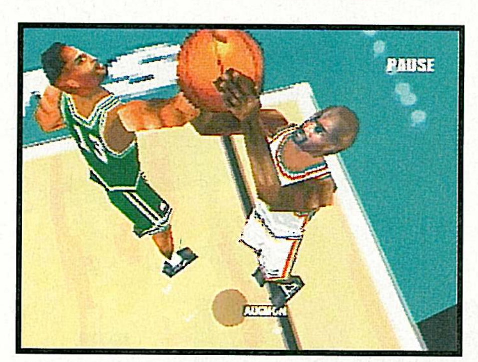


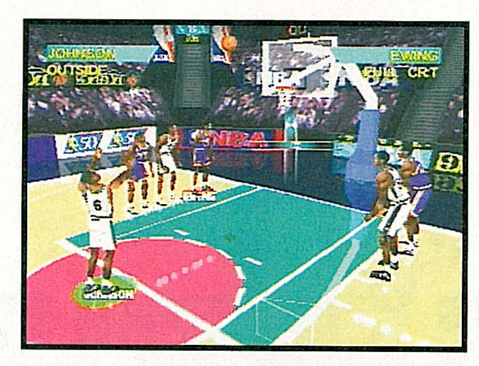


EL EDITOR DE JUGADORES PERMITE CREAR A LAS ESTRELLAS NO INCLUIDAS.



LAS ENGORROSAS ESTADISTICAS, SON AMENIZADAS CON LAS SUGERENTES ANIMADORAS.







realizado en la actualización de plantillas recogiendo recientes fichajes. Como ejemplo puede citarse que mientras en la última *beta* recibida en la redacción **Ceballos** aparecía en los Lakers, en la versión final ya se encuentra en la disciplina de los Suns. De todas formas a las ausencias de **Jordan** y **Barkley** hay que sumar de la **O´Neal**, que últimamente sí aparece en los programas de **Electronic Arts**. Los comentarios, incluyendo los nombres de los jugadores y los efectos de sonido en general, consiguen recrear todo el ambiente de la liga de baloncesto más espectacular del mundo.

CHIP & CE

















"...el lado más salvaje de N64."
Hobby Consolas

"Lo más espectacular que viene para N64... El crack de la temporada."
Nintendo Acción

"...Raptors, alienígenas, robots, guerrilleros, plantas carnívoras, triceraptors, demonios y otras curiosas formas de vida se encargarán de harcerte la vida imposible..."
Super Juegos

¡La temporada de caza empieza en MARZO!

Si eres uno de los **primeros 1000** afortunados te enviaremos **una salvaje camiseta de Turok: Dinosaur Hunter** (edición limitada que sólo podrás adquirir aquí). Envíanos el ticket de compra de Turok y este cupón con tus datos al apdo. de correos 15099 (28080 Madrid).

Nombre: .... Apellidos: ....

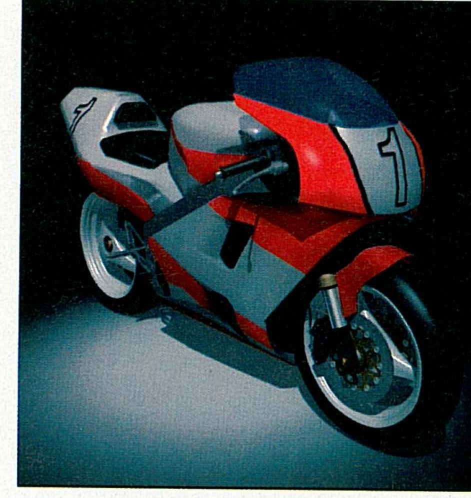
Dirección: .... Localidad: .... C.Postal: ....

Provincia: .... Teléfono: ....



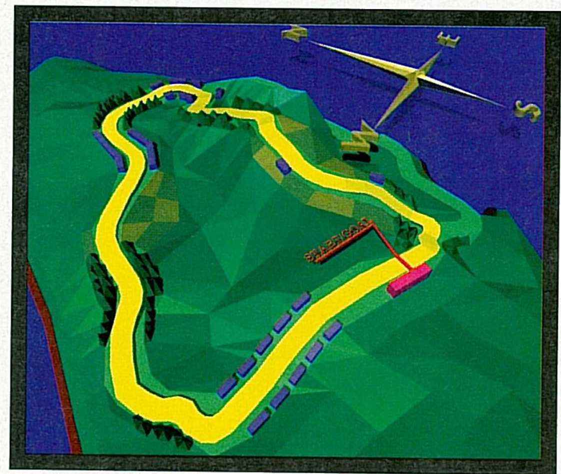


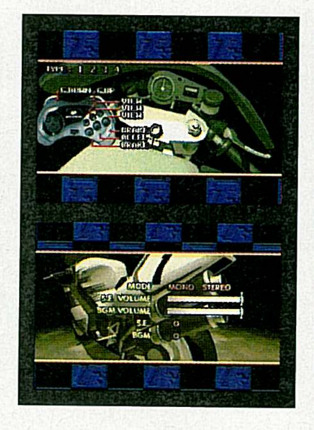
MOTONUDO

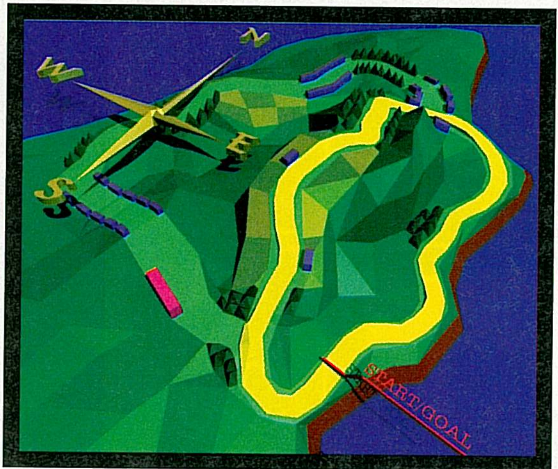


En el número anterior nos negamos a hacer una review de este juego porque nos parecía que aún era susceptible de recibir considerables mejoras. Con la versión final en nuestras manos, podemos afirmar que la espera ha sido en balde, ya que apenas se ha optimizado con respecto a la beta del mes pasado.

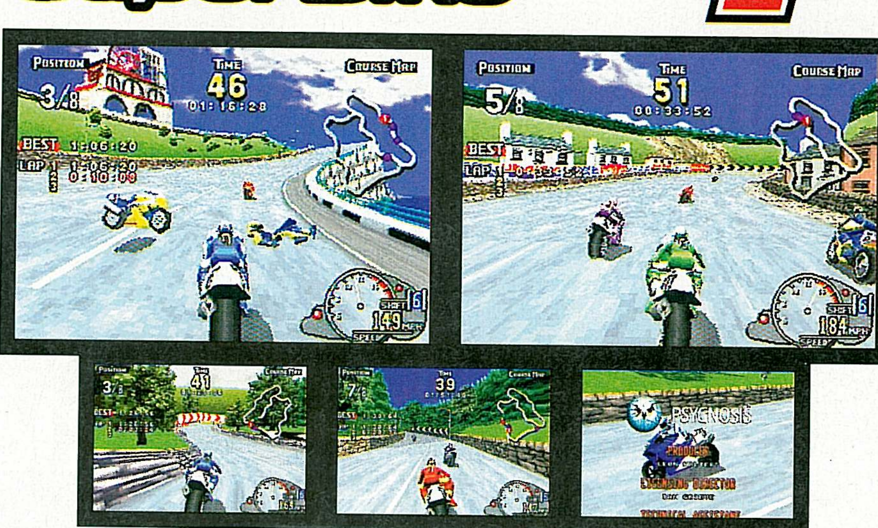












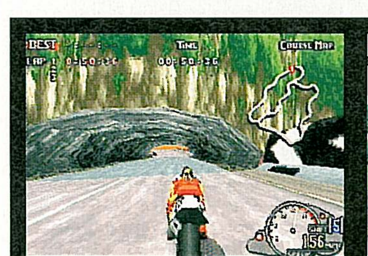
Sega siempre se ha distinguido por rodear a sus juegos de un universo de opciones y de cualidades jugables que siempre han conseguido acaparar la atención de sus usuarios. Incluso un juego como DAYTONA, que por las prisas en su salida al mercado no alcanzó los niveles de calidad gráfica esperados, fue rodeado de un sinfín de opciones que disfrazaron sus carencias y colmó de gozo a todos los que lo eligieron como compañero de momentos de ocio en su día. Un año y pico más tarde de la aparición de SEGA RALLY, sin duda el mejor juego que ha aparecido para está consola en el segmento de la velocidad, nos llega **MANX TT**, un juego esperadísimo y que los históricamente maltratados aficionados a la velocidad en dos ruedas vía videojuego, anhelamos desde hace meses.
Si tuviera que definir brevemente a **MANX TT**, diría que estamos ante un juego íntimamente emparentado con el primer DAY-



TIME TRIAL

Un modo de juego indispensable pero que a pesar de incluirse el Ghost Mode, no acaba de convencernos del todo.



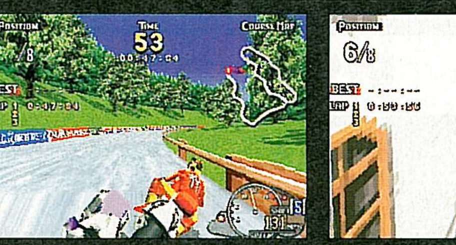


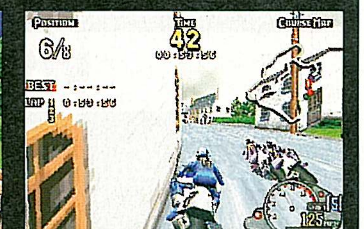


SATURN

Lo mejor del juego y el pasaporte al modo superbikes si acabamos en primera posición todos los circuitos de Challenge.

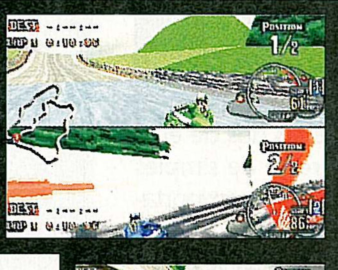






MODOS DE JUEGO



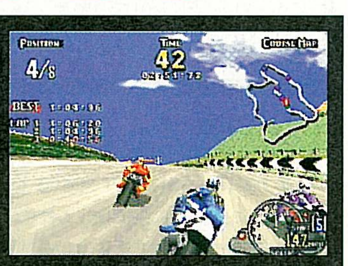




2 PLAYERS

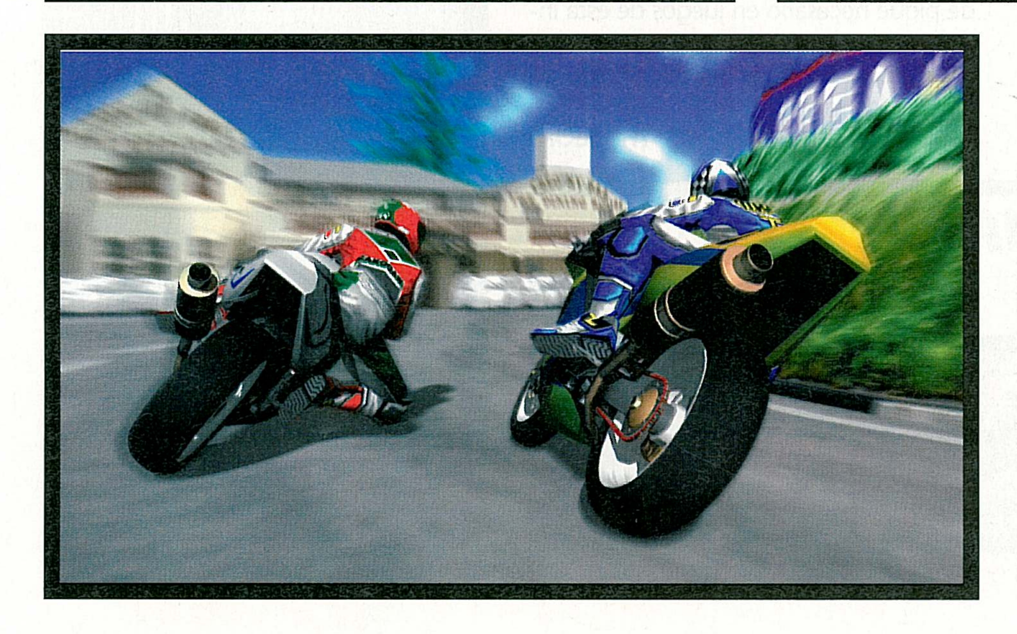
Una auténtica gozada cuando los dos pilotos tienen una habilidad semejante. Garantía de jugabilidad y piques épicos.





ARCADE

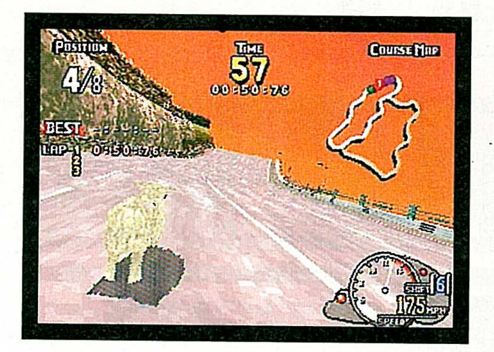
Corto, fácil de completar y sin apenas alicientes. Ni siquiera se pueden correr en este modo los circuitos espejo.

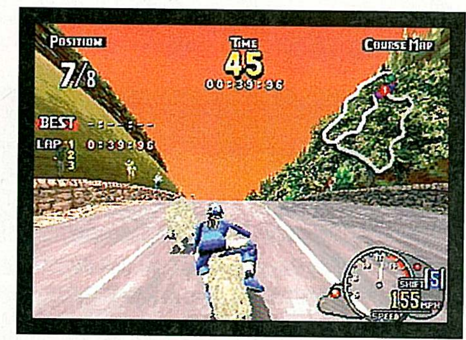


TONA. Esto por desgracia significa que gráficamente deja bastante que desear, con una generación de polígonos bastante brusca y una rutina de movimiento de carretera que produce un efecto elipsoidal no demasiado realista. Esto puede ser debido a que sin duda es el juego más rápido de la terna, sacrificándose tal vez en pro de este elemento otros ornamentos gráficos. Si ya esto nos ha dejado un poco con «cara de póker», lo que más nos ha sorprendido, sobre todo por lo bien acostumbrados que nos tenía **Sega**, es la falta de opciones y modos de juego novedosos (sin duda porque no han sido **AM3** los encargados de trasladarlo a consola). Aunque a simple vista podría parecer bastante completo,





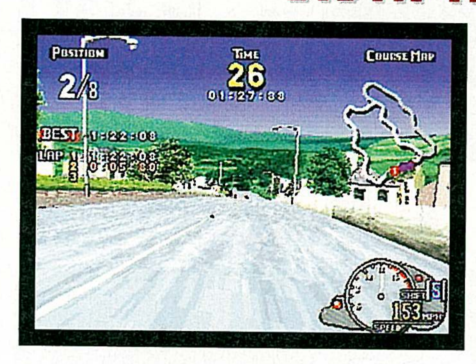




SHEEP MODE

Con un sencillo truco de combinación de botones seremos capaces de cambiar nuestras colosales monturas por clones de Copito de Nieve y la oveja Dolly. Sin embargo, los otros pilotos no aparecerán y sólo veremos sus «ovejamóviles».

VISTA INTERIOR





el modo *arcade* y el *time trial*, a pesar del *ghost mode*, son tan sosos que apenas dan ganas de jugarlos, centrándose todo lo concerniente a jugabilidad en el modo **Saturn**. Eso sí, el modo dos jugadores a pantalla partida sí que proporcionará momentos épicos de diversión.
Ya centrándonos en el corazón del juego, nos resultan pocos 2 circuitos y sus espejos para un juego de estas características. Respecto a las motos (sin incluir las tres *superbikes* ocultas, entre ellas las dos GSXR 750 del **Team Sega-Suzuki** que participaron en la última edición de la carrera), a pesar de que son bastantes en número, sus diferentes cualidades dinámicas hacen que apenas dos de ellas sean útiles, estando el resto de simples comparsas debido a su flojo comportamiento. Otro error considerable es que, por ejemplo, es más efectivo darse el tortazo en las curvas que frenar, ya que la velocidad de salida es mucho mayor. En el otro lado de la balanza, debemos destacar que las animaciones de los pilotos en las tumbadas están muy bien conseguidas, y que el juego consigue el punto de pique necesario en juegos de esta índole. En resumen, no es una obra maestra, pero es sin duda el mejor juego de carreras de motos.

THE SCOPE

MODO SUPERBIKES














La adaptación más esperada de la película INDEPENDENCE DAY es un hecho, aunque quizá no sea como nosotros la habíamos imaginado.







GRAND CANYON

NUESTRA PRIMERA MISION NOS SERVIRA PARA HACERNOS CON EL DOMINIO DE NUESTRO CAZA, QUE EN UN PRIMER MOMENTO PARECERA INCONTROLABLE.

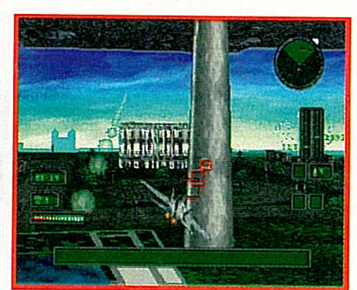




WASHINGTON

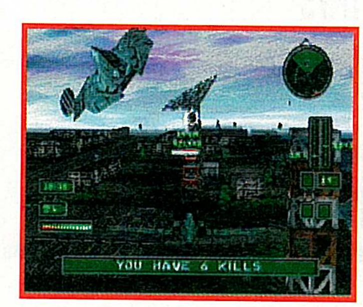
LA CAPITAL DE LOS ESTADOS UNIDOS SIRVE COMO ESCENARIO IDEAL PARA UNO DE LOS NIVELES MAS TRABAJADOS DE TODO EL JUEGO.

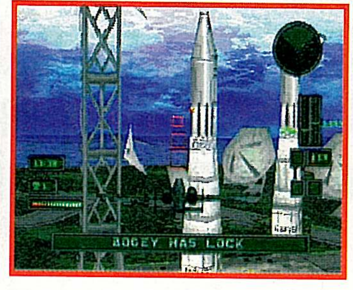


NEW YORK

ESTA VEZ NOS TOCARA DESTRUIR CUATRO RADARES QUE LOS EXTRATERRESTRES ESTAN UTILIZANDO. NO ES DE LOS NIVELES MAS COMPLICADOS.



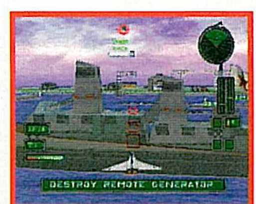


PARIS

LA TORRE EIFFEL, LOS CAMPOS ELISEOS, EL ARCO DEL TRIUNFO, ETC.. TODO QUEDARA DESTRUIDO SI THE PUNISHER REGRESA A LA CAPITAL FRANCESA.




MOSCOW



EN LA CAPITAL RUSA, ADEMAS DE FRIO, ENCONTRAREMOS UN NUEVO TRANSPORTADOR, POR LO QUE EL NIVEL SERA UN POCO MAS EXTENSO DE LO NORMAL.





TOKYO



GODZILLA, NEMESIS Y RASCACIELOS. EL MOBILIARIO TIPICO DE UNA CIUDAD NIPONA QUE SIRVE COMO ESCENARIO PARA UNO DE LOS NIVELES MAS DIFICILES.

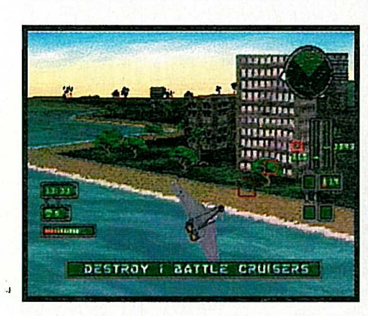




OAHU



EN OAHU MAS DE LO MISMO. UN PASEO POR LA NUBES, UNOS CUANTOS ENEMIGOS DESTRUIDOS Y, POR ULTIMO, ATAQUE AL ARMA PRINCIPAL DE LA NAVE.





LAS VEGAS



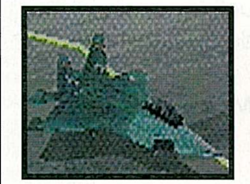
LA ESPECTACULARIDAD DE LA CIUDAD NORTEAMERICANA SITA EN NEVADA, HA SIDO REPRODUCIDA CON TODO LUJO DE DETALLES, COMO SE PUEDE OBSERVAR.

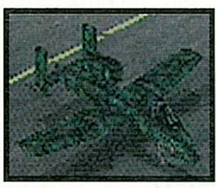




El mundo de las conversiones, y más cuando se trata de películas, no cesa de darnos sorpresas, unas veces buenas, y otras, simplemente, no tan buenas. **ID4** entra en el segundo grupo, pero no porque el juego sea malo, que no lo es, sino por el hecho de que sus programadores hayan optado por un tipo de juego que, posiblemente, no fuese el más adecuado. Nos explicamos. A primera vista **ID4** es una especie de simulador de vuelo que más tarde se quedará en simple *shoot'em-up*, aunque eso sí, con aspecto de simulador para ordenador. El problema llega cuando comprobamos que el desarrollo de las misiones es, por norma, siempre el mismo, o que éstas son tan escasas como las ideas de sus diseñadores a la hora de crear el sistema de juego. De nada nos sirve tener unos bonitos escenarios o una gran variedad de cazas entre los que elegir, ya que lo único que nos impulsará a continuar jugando es conocer el aspecto del siguiente nivel. Cuando

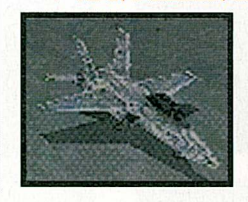
AVIONES DE COMBATE



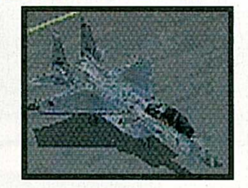




DURANTE EL JUEGO TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE PILOTAR OCHO CAZAS DIFERENTES (ADEMAS DE LA NAVE EXTRATERRESTRE), DESDE UN F/A-18 HASTA UN F-117 STEALTH, PASANDO POR EL F-15, EL F-16 E, INCLUSO, EL PROYECTO EUROPEO EUROFIGHTER 2000.







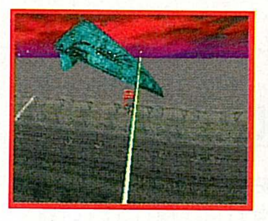


NO PASARAN











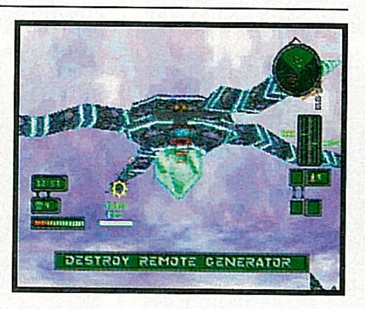
AREA 51

EN LA BASE MEJICANA DE ROSSWELL, AL IGUAL QUE EN LA PELICULA, TENDRA LUGAR LA PARTE FINAL DEL JUEGO. AHORA QUEDA LO PEOR...

TRANSPORTADORES

EN ALGUNOS NIVELES TENDREMOS ACCESO A ZONAS NUEVAS DE MAPEADO, EN LAS QUE DEBEREMOS DESTRUIR UN GENERADOR REMOTO COMO EL DE LA PANTALLA.

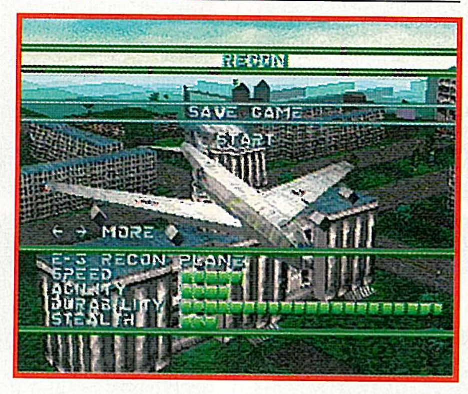




MULTIPLAYER



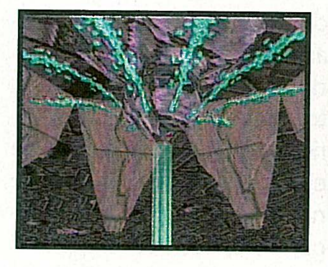
MISSION BRIEF



acabemos con los diez, seguramente no nos queden ganas de afrontar niveles de dificultad superiores (como se suele decir, una y no más Santo Tomás). Como aspectos positivos podemos destacar, además de los gráficos, las secuencias de la película que se han introducido, así como algunos efectos de sonido, en especial el de la explosión de la nave nodriza (retumbará todo lo que se encuentre cerca del monitor). La música, además, no tiene nada que ver con la de la película, ya que para una partitura que han conservado de la banda sonora original (la del comienzo), no se les ocurre otra cosa que arreglarla a base de sintetizador, toda una aberración para aquellos que gustan de disfrutar este tipo de bandas sonoras. De cine.

J. C. MAYERICK

ARMA PRINCIPAL







MOTHERSHIP

EN LA NAVE NODRIZA, Y A LOS MANDOS DE UN CAZA EXTRATERRESTRE, TENDRA LUGAR LA BATALLA FINAL DE INDEPENDENCE DAY.









CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD

DIVIÉRTETE CON EL GRAN JUEGO DE MOTOCICLISMO

HAY 30.000.000 DE PESETAS EN JUEGO

TÚ ELIGES LOS PILOTOS



TIENES 1.500 MILLONES PARA INVERTIRLOS EN LOS QUE MÁS TE GUSTEN. TÚ DECIDES.

TAMBIÉN LAS MOTOS



CRIVILLÉ CORRE CON HONDA, PERO TÚ LO PUEDES MONTAR EN UNA YAMAHA, O PUEDES DEJAR A GOBERT CON SUZUKI, O SUBIR A ALZAMORA EN UNA APRILIA. TÚ ERES EL MANAGER, TÚ DECIDES.

Y HASTA LOS NEUMÁTICOS



NO ESTÁS COMPROMETIDO CON NINGUNA MARCA. PUEDES EQUIPAR UNA HONDA OFICIAL QUE LLEVE MICHELIN, CON DUNLOP, O UNA YAMAHA CON BRIDGESTONE. COMO EN TODO, TUYO ES EL DINERO, TÚ DECIDES.

TELEIMAGEN MULTIMEDIA

COMPRA LA REVISTA MOTOCICLISMO

TE DARÁ TODAS LAS PISTAS, TODA LA INFORMACIÓN, PARA QUE NO TE EQUIVOQUES EN LA ELECCIÓN. PARTICIPA CON MOTOCICLISMO Y CASTROL EN EL JUEGO MÁS APASIONANTE.



AHORA YA ERES MANAGER DE TU PROPIO EQUIPO



SI TE GUSTAN LAS CARRERAS, SI TE EMOCIONAS CON LAS TUMBADAS, SI TE VUELVE LOCO LA GOMA QUEMADA... ESTE ES TU JUEGO. VIVE LOS G. P. EN PRIMERA LÍNEA DE BOXES Y OPTA A ALGUNO DE NUESTROS FANTÁSTICOS PREMIOS. HAY TREINTA MILLONES DE PESETAS EN JUEGO.

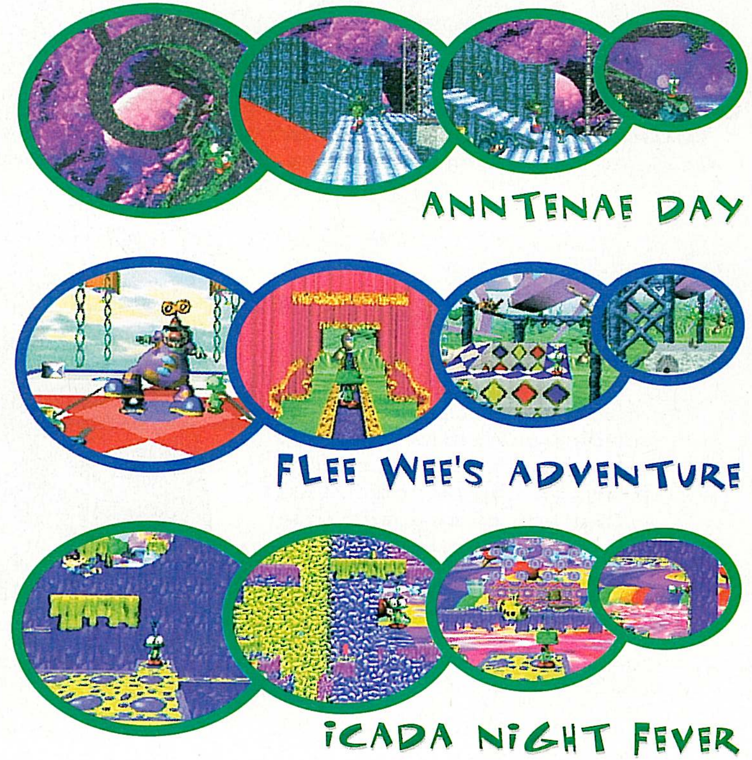
EL JUEGO MÁS DIVERTIDO, ORIGINAL Y EMOCIONANTE.








Continuación de BUG!, el juego que nos ocupa es uno de esos pocos plataformas en 3D que existen en las consola de **Sega**, puesto que hay otros que utilizan entorno tridimensional, pero que no pasan de ser meros juegos en 2D con gráficos en 3D. Ejemplos de esto son CLOCKWORK KNIGHT y PANDEMONIUM, en los que nunca podemos desplazarnos a nuestro antojo por los decorados.El desarrollo de **BUG TOO!** no deja de ser el de cualquier plataformas, es decir, saltar encima de los enemigos para destruirlos y encontrar el camino que nos lleve al final de las fases. Lo primero que nos llama la atención del juego es la *intro*, que ya pudisteis contemplar en la *preview*, aún más divertida que la de la primera parte, y con una broma que encantará a los mas cinéfilos del lugar, que consiste en la presentación del nuevo sistema de sonido BHX, clara parodia del THX de **Lucasfilm**, en el que se ha sustituido la típica frase de «*The audience is listening*» por «*The bugs are listening*». Aunque la mecánica de esta segunda parte sigue siendo la misma, ahora dispondremos de tres divertidos personajes, dos de ellos practicamente iguales, y un tercero con aspecto de gusano que salta algo más que los otros. A parte de esto, la única novedad visible estriba en algunas acciones extra que pueden realizar ahora los personajes. El aspecto gráfico del juego es bastante impresionante, con fastuosos decorados y gran colorido, dotados de algunos interesantes efectos gráficos como la niebla del pri-


ANNTENAE DAY

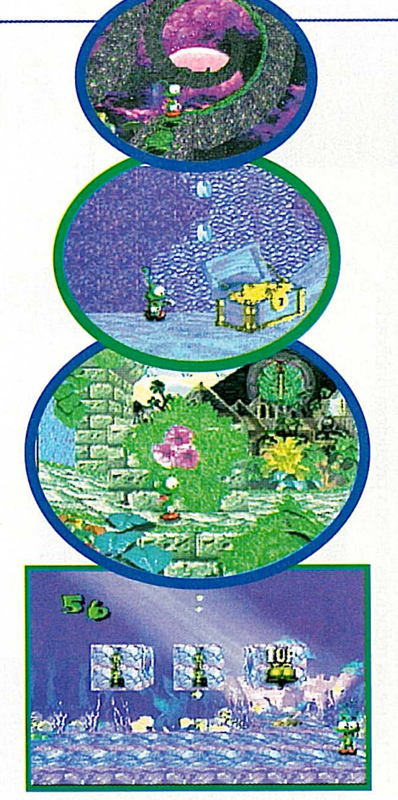
FLEE WEE'S ADVENTURE

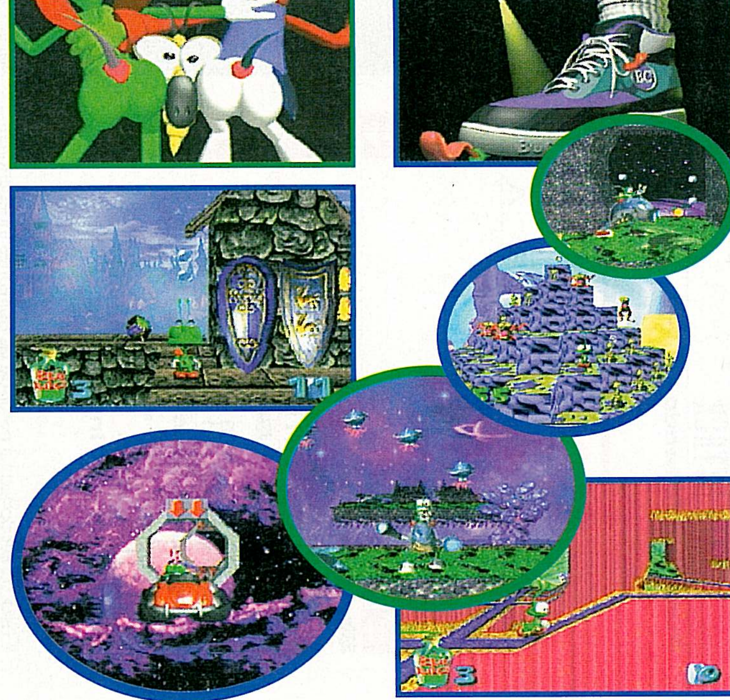
iCADA NiGHT FEVER



DESPUES DEL FRACASO DE TAQUILLA DEL FILM BUG TO THE FUTURE, LA PRODUCTORA BUGNER BROS HA DECIDIDO JUNTAR EN UNA MISMA PRODUCCION A SUS TRES MAXIMAS ESTRELLAS: BUG, SUPERFLY Y MAGGOT DOG.

TIEMBLA, GUSANO





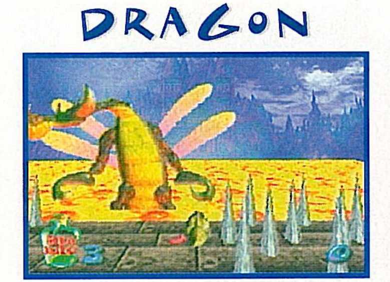
NEPTUNO

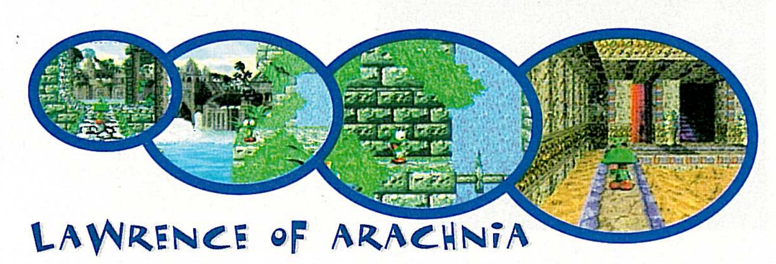


GUSANO

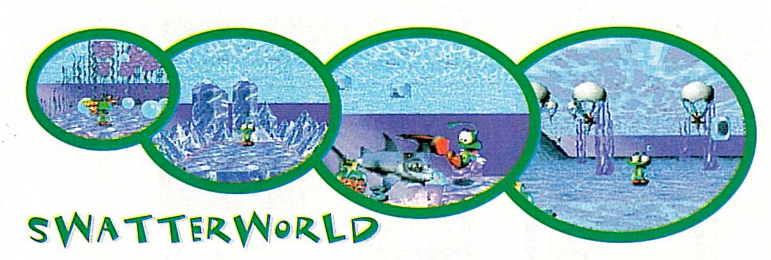


DRAGON

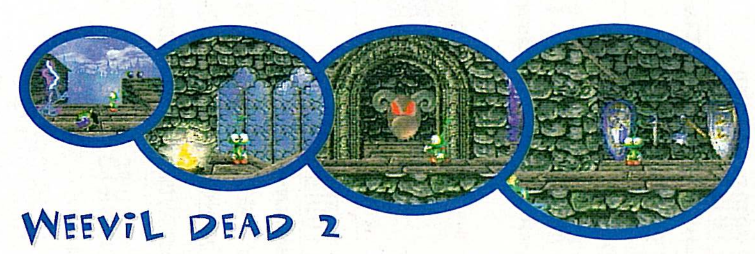




LAWRENCE OF ARACHNIA



SWATTERWORLD



WEEVIL DEAD 2

mer nivel. Los *sprites* de los personajes siguen la línea del anterior juego, es decir, con mucho sentido del humor (es todo un espectáculo ver como se desplaza o corre Maggot Dog). Otro de los puntos fuertes del primer juego que ha sido superado ampliamente es el de los *FX*, ya que disfrutaremos de cientos de simpatiquísimos sonidos, acompañados de grandes melodías.En cuanto a la jugabilidad, recordaros que BUG! nunca fue un juego fácil, y su secuela tampoco lo es, por lo que tendremos que tener un poco de paciencia si queremos terminarnos todos y cada uno de los dieciocho niveles de este divertido arcade. Un genial y simpático entretenimiento para todos los usuarios de ***Saturn***.

THE PUNISHER



SEGA

REALTIME ASSOCIATES

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2 ALTERNATIVOS
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS **91**

Simpatiquísimos y originales enemigos se mezclan con bellos decorados que jamás llegan a perder la brillantez.

MUSICA **90**

Melodías adecuadas paa cada una de las fases, algunas de una calidad tal, que valdría la pena grabarlas en una cinta.

SONIDO FX **93**

Uno de los apartados más sobresalientes. Centenares de frases graciosas unidas a sonidos de lo más hilarante.

JUGABILIDAD **89**

El manejo de los personajes es bastante sencillo, aunque la dificultad es tan alta como en su «chungo» predecesor.

90 GLOBAL

En unos meses en que los lanzamientos para Saturn no son excesivamente interesantes, la aparicion de la secuela de BUG! deberia alegrar a los usuarios de la consola de Sega. Virtudes para ello no le faltan, ya que estamos ante un gran juego en el que un fantástico sentido del humor preside toda la ambientación del juego.

+ Los efectos de sonido, los graficos, y el juego en general son de lo más gracioso.

− La dificultad del juego resulta muy elevada en algunos de los niveles.

10 PLAYSTATION

1 PORSCHE CHALLENGE =
Conducción ◆ SCEE
Los juegos de coches siempre han ocupado un lugar preferente en esta lista de *Playstation*, lugar que por segundo mes ocupa este arcade.

2 SOUL BLADE =
Beat'em-up ◆ Namco

3 TEKKEN 2 =
Beat'em-up ◆ Namco

4 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

5 CRASH BANDICOOT =
Plataformas ◆ Sony

6 BROKEN SWORD ↑
Aventura Gráfica ◆ Revolution

7 SUIKODEN NOVEDAD
RPG ◆ Konami

8 TOMB RAIDER =
Aventura ◆ Core Design

9 TOTAL NBA '97 NOVEDAD
Deportivo ◆ Sony

10 MICROMACHINES V3 =
Conducción ◆ Codemasters

10 SATURN

1 TOMB RAIDER =
Aventura ◆ Sega
A pesar de las tres entradas en la lista de *Saturn*, las andanzas de la señorita Lara Croft siguen ocupando con todo mérito el primer puesto.

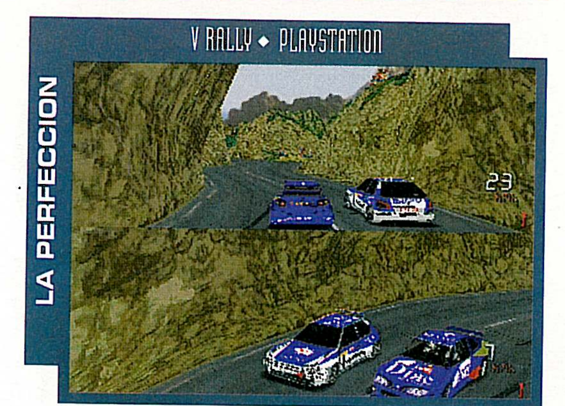
2 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega

3 DARK SAVIOR =
Action RPG ◆ Sega / Climax

4 BUG TOO! NOVEDAD



EL MAS CACHONDO
BUG TOO! ◆ SATURN



¿EL AS DE THE PUNISHER?
MARVEL SUPER HEROES ◆ SNES



LA PERFECCION
V RALLY ◆ PLAYSTATION

5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

2 MONSTER MAX =
Filmation ◆ Titus / Rare

3 LUCKY LUKE NOVEDAD
Plataformas ◆ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS '95 =
Beat'em-up ◆ SNK

5 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

5 GAME GEAR

1 SONIC LABYRINTH ↑
Plataformas ◆ Sega

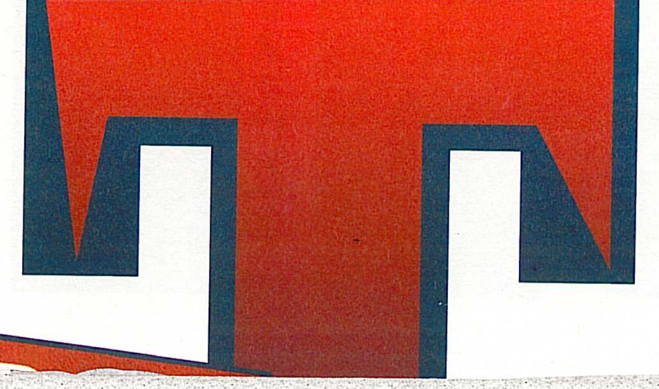
2 ARENA ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

3 TAILS ADVENTURES ↑
Plataformas ◆ Sega

4 JOHN MADDEN 96 ↓
Deportivo ◆ Electronis Arts

5 TINTIN EN EL TIBET ↓
Plataformas ◆ Infogrames

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Plataformas ♦ Sega / Realtime

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ♦ Capcom

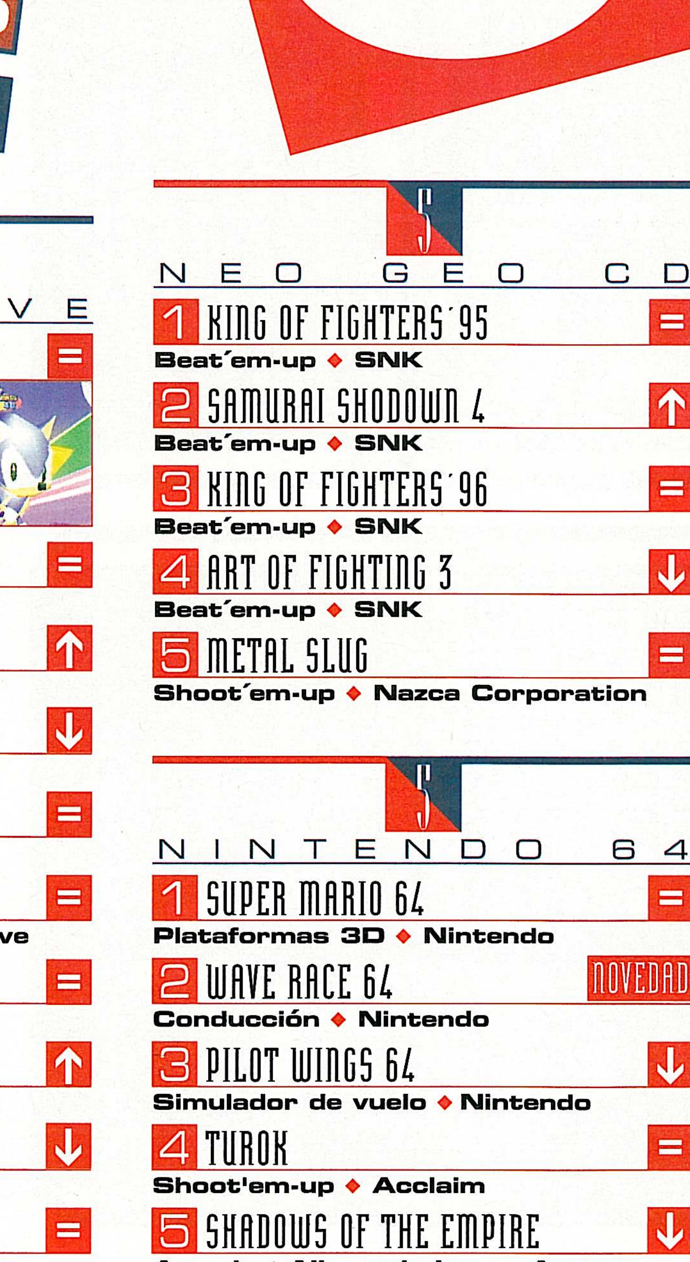
6 MANX TT SUPERBIKE NOVEDAD
Conducción ♦ Sega / Psygnosis

7 FIFA 97 NOVEDAD
Deportivo ♦ Electronic Arts

8 SEGA AGES ↓
Clásicos ♦ Sega

9 MASS DESTRUCTION ↓
Shoot'em-up ♦ BMG / NMS

10 DIE HARD ARCADE ↓
Beat'em-up ♦ Sega



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ♦ Nintendo
A la espera de que nuevos títulos lleguen al mercado español, en esta lista reina la calma más absoluta, con un SUPER MARIO WORLD 2 eterno.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ♦ Nintendo

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ♦ Nintendo-Hal

4 TERRANIGMA =
Action RPG ♦ Enix

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ♦ Capcom

6 I.S.S. SOCCER DELUXE =
Deportivo ♦ Konami

7 TETRIS ATTACK =
Puzzle ♦ Nintendo

8 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ♦ Nintendo

9 WINTER GOLD =
Deportivo ♦ Nintendo

10 SECRET OF EVERMORE =
Action RPG ♦ Square

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ♦ Sega
Otro mes más, la lista de **Mega Drive** continúa inamovible. Y nos parece que seguirá así durante mucho tiempo.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ♦ Konami

3 DISNEY COLLECTION ↑
Sega ♦ Plataformas

4 TOY STORY ↓
Arcade ♦ Disney Interactive

5 SEGA COLLECTION =
Plataformas ♦ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ♦ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ♦ Sega

8 MICROMACHINES 96 ↑
Codemasters ♦ Conducción

9 VECTORMAN ↓
Shoot'em-up ♦ Sega

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ♦ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS'95 =
Beat'em-up ♦ SNK

2 SAMURAI SHODOWN 4 ↑
Beat'em-up ♦ SNK

3 KING OF FIGHTERS'96 =
Beat'em-up ♦ SNK

4 ART OF FIGHTING 3 ↓
Beat'em-up ♦ SNK

5 METAL SLUG =
Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation

5 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D ♦ Nintendo

2 WAVE RACE 64 NOVEDAD
Conducción ♦ Nintendo

3 PILOT WINGS 64 ↓
Simulador de vuelo ♦ Nintendo

4 TUROK =
Shoot'em-up ♦ Acclaim

5 SHADOWS OF THE EMPIRE ↓
Arcade ♦ Nintendo-Lucas Arts



Kirkis el elfo te pide ayuda para proteger a su raza en Forest Village. Tendrá lugar el primer encuentro con Kuromimi en el pueblo Kobold. Más tarde llegarás al poblado elfo donde Valeria intenta prevenir al jefe de los elfos del peligro del arma imperial Burning Mirror. Seréis encarcelados.



Valeria te acompaña al pueblo de los enanos para pedir ayuda. Tendrás que acabar con Gigantes para conseguir un objeto vital. El jefe de los enanos te proporcionará el arma para destruir el Burning Mirror. De vuelta al pueblo elfo, una llamas lejanas indican que ha sucedido algo terrible.

EL OCASO D

SEGUNDA PARTE

El hijo de Teo McDohl, uno de los cinco legendarios generales del Imperio Scarlet Moon, ha pasado a liderar el ejército de liberación tras la trágica muerte de la bella Odessa. Padre e hijo luchan en bandos rivales, ejército imperial y ejército de liberación, y poco a poco se acerca el dramático momento del duelo fratricida... Este es tan sólo uno de los épicos acontecimientos que os esperan en SUIKODEN, la gran obra maestra de Konami y el mejor RPG de 32 bits que ha llegado hasta ahora a nuestro viejo continente.



El mes pasado tuvisteis la oportunidad de tomar contacto con las primeras sensaciones que **SUIKODEN** transmite a todo aquél que se atreve a surcar sus generosas dimensiones lúdicas. Pese a su desgarbado y a veces poco ambicioso apartado gráfico, este magnífico título encierra un argumento perfectamente entrelazado, brillantemente concebido y que, gracias a sus inesperados y totalmente dramáticos acontecimientos, nos embargará en un estado se ensoñación absoluto. El magistral guión trazado en **SUIKODEN** nos encerrará entre las cuatro paredes de nuestra ***PlayStation*** y no nos permitirá salir hasta haber concluido la aventura que, por cierto, alcanzará entre 20 y 30 horas de duración.

Siguiendo con el plan trazado en la primera parte de **SUIKODEN** del número anterior, os invito a disfrutar con nue-





PRIMERA BATALLA

Tu primer contacto con las batallas a gran escala en SUIKODEN. Una sabia utilización de tus tropas y las ordenes necesarias te conducirán a la victoria. Tras ganar la batalla tendrás que entrar en el castillo en busca de Kwanda Rosman, pero antes tendrás que derrotar al gigantesco dragón.

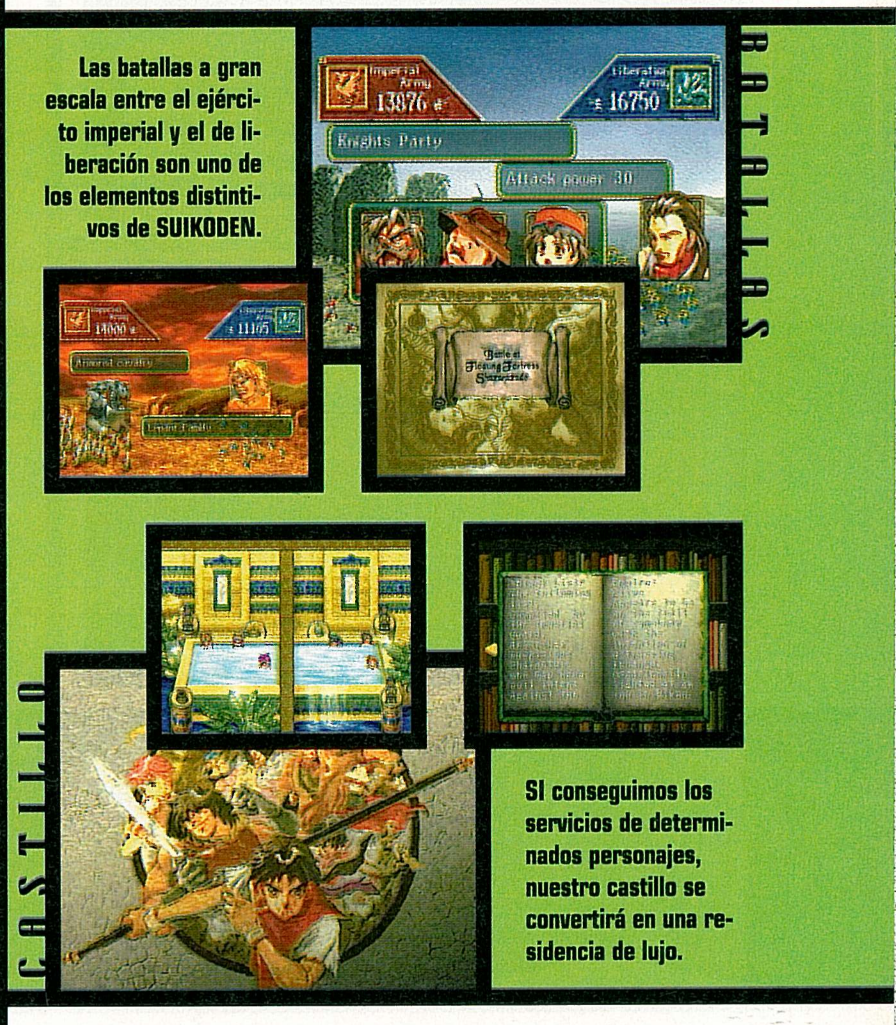


Tras la primera batalla ganada volverás al castillo. Allí te esperan Flik, Humphrey y Sánchez, los amigos de Odessa. Flik se muestra enfadado y confuso tras serle comunicada su muerte. Después de convencer a Flik seréis conducidos a la siguiente batalla, la de la fortaleza de Garan.

FORTRESS OF GARAN

EL IMPERIO

vas e inolvidables situaciones, desde la ya conocida creación del cuartel general del ejército de liberación en las ruinas del castillo de Toran o las batallas entre los ejércitos imperiales y de liberación hasta la pérdida irreparable de vidas en ambos bandos. Comenzaremos por el castillo. Una vez conquistado podremos bautizarle con el nombre que nos de la gana, y a partir de ese momento (y dependiendo del oficio o dedicación de los aliados que reclutemos), nuestro ruinoso cuartel general se convertirá poco a poco en un recinto acogedor y equipado con los últimos avances tecnológicos (teniendo en cuenta la incierta época en la que transcurre el juego, claro). Podremos disponer de ascensor, tendremos a nuestra disposición todo tipo de tiendas (donde adquirir armamento, *items*, mejorar nuestras armas, etc...), baños termales para relajarnos, un pintor particular, biblioteca para consultar viejos y sabios libros, sala de teletransportación para viajar rápida y cómodamente y una lista casi interminable de «servicios» que nos harán la vida mucho más fácil. También podremos cambiar las ventanas de los menús, los sonidos de dichos menús y escuchar las melodías del juego gracias a una bella solista. Otro de los temas importantes a tratar es el sistema de combates de **SUIKODEN**, y que puede dividirse en tres clases diferentes: combates entre el protagonista y su grupo de acompañantes (seis en total) contra enemigos de toda índole, duelos entre dos personajes y las famosas batallas a gran escala en las que participarán miles y miles de soldados a tu servicio y al del emperador Barbarossa. Los primeros



Las batallas a gran escala entre el ejército imperial y el de liberación son uno de los elementos distintivos de SUIKODEN.

Si conseguimos los servicios de determinados personajes, nuestro castillo se convertirá en una residencia de lujo.



ROSAS DE LA MUERTE

La tercera batalla adquiere unos tintes dramáticos ya que Milich Oppenheimer utiliza el polen mágico de sus rosas para acabar con todo tu ejército. Hace falta un antídoto. Tendrás que viajar a Teien y Rikon en busca de Liukan. Gen y Kamandohl te construirán un barco más rápido.



BATALLA DE SCARLETICIA

Mathiu te entrega una carta para Kimberly, el cual te facilitará papeles falsos para acceder a la prisión de Soniere y rescatar a Liukan. Ocurre una desgracia. Liukan prepara el antídoto. La batalla de Scarleticia toma un nuevo rumbo y la fórmula mágica anula el polen mortal de Milich.



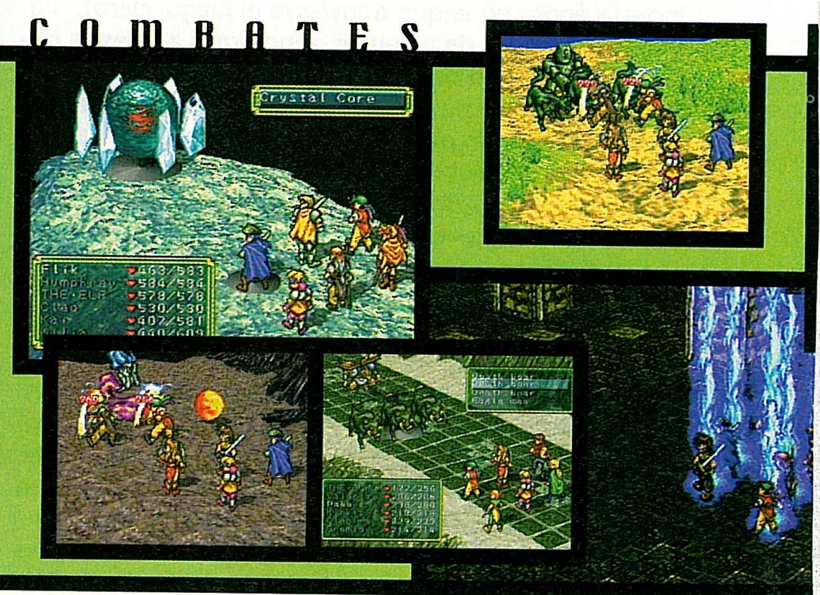
VIAJE AL PASADO

La espada os transporta al pasado, 300 años atrás, al pueblo de la runa escondida. Observáis impávidos al pequeño Ted, vuestro amigo del alma. También presenciaréis la llegada de Lady Windy y Neclord para apoderarse de Soul Eater. De vuelta al presente tendréis que acabar con Neclord.



están recreados perfectamente por escenarios vectoriales y *texture mapping* (son la primera señal de que estamos ante un juego de 32 *bits*). En estos enfrentamientos será de vital importancia formar adecuadamente a nuestros integrantes dependiendo de su tipo de ataque (de corto, medio o largo alcance), así como la posibilidad de combinar a dos, tres o cinco personajes para realizar un ataque especial (*unite*). Los duelos entre dos personajes nos trasladarán a escenarios giratorios en los que tendremos a nuestra disposición la táctica de atacar, defender y utilizar el *Desperate Attack*. Y por último las batallas entre armadas que nos transportarán a bellos escenarios estáticos con un scroll de nubes soberbio y que pondrán a prueba nuestras dotes de estrategas. Durante el combate tendréis cuatro opciones entre las que elegir: ataque frontal (perfecto para contrarrestar las flechas enemigas), ataque con flechas (idóneo para no sufrir con la magia del enemigo), magia (para repeler ataques frontales) y otras

COMBATES





MUERTE DE TEO

Las tropas de Teo estan compuestas por caballería armada, lo que obliga al ejército de liberación a retirarse. Pahn se retrasa para facilitar nuestra huida. Para combatir a Teo te harán falta lanzas de fuego. Tras la gran batalla, tendrá lugar la muerte de Teo a manos de su propio hijo.



Te diriges a Lorimar y más tarde al poblado de los guerreros. Neclord tiene aterrorizado al pueblo y ha conseguido que la mayoría de las familias entreguen a sus hijas al nefasto ser de la noche. Tendrás que viajar a Qlon y conseguir el arma que acabará con Neclord: Star Dragon Sword.

EL MALVADO NECLORD

opciones como aumentar vuestro ataque frontal con los sabios consejos de Mathiu, espiar los movimientos del enemigo (los ninjas nunca fallan), convencerlos para que traicionen a su bando y pasen a formar parte del ejército de liberación o utilizar a los Dragon Knights (a partir de la quinta batalla). Sencillamente genial, sobre todo teniendo en cuenta que hay siete batallas de este calibre. Creo que lo que os he contado hasta ahora ya define la calidad, complejidad y dimensiones de **SUIKODEN**, aunque quiero dejarme a propósito cosas en el tintero para que las descubráis vosotros mismos y captéis la esencia épica y mítica de la creación de **Konami**. La banda sonora es otro de los puntos álgidos de **SUIKODEN** y puede considerarse como una de las más perfectas jamás creadas para un RPG (mis melodías favoritas son la que acompaña el banquete en casa de Teo, las que ambientan las escenas dramáticas y la sorda melodía que tapona tus sentidos al atravesar Gregminster al final del juego).



Tendréis que viajar a Dragon´s Den y encontrar la entrada de la cueva. Encontraréis a los dragones durmiendo, víctimas de un hechizo. Rumbo a Seek Valley para encontrar uno de los ingredientes de la fórmula secreta. Acaba con Crystal Core. Ted se sacrificará ante Lady Windy.

EL SUEÑO DEL DRAGON







LA BATALLA DEL NORTE

Futch ha ido por su cuenta en busca del segundo ingrediente para despertar a los dragones. En el castillo el misterioso mensajero Taggart advierte que Viktor y Warren han sido apresados en Moravia. Rumores sobre un espía en el ejército de liberación. Comienza la batalla del norte.



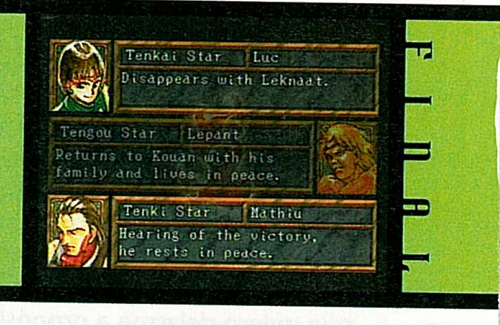
EL RESCATE DE VIKTOR

Mathiu tiene un plan para introducirse en el castillo de Moravia. Mientras Griffith y Mathiu se presentan ante Kasim Hazil, tendrás que llegar hasta lo alto del castillo y liberar a VIktor y a Warren. A la mañana siguiente 500 barcos del ejército de liberación se preparan para la sexta batalla.



Y ya que hablamos del final de **SUIKODEN**, os diré que la última y dura batalla y el desenlace del juego os pondrán los pelos de punta. Por cierto, si conseguís reclutar a los 108 personajes observaréis el auténtico final del juego. Estáis avisados, una vez que comencéis a jugar con **SUIKODEN**, su fragante aroma de aventura legendaria pasará a formar parte de los pasajes más hermosos y reconfortantes de vuestra vida.

THE ELF





ULTIMA BATALLA

Todos se preparan para la última batalla. Gracias a Lady Leknaat y a los Dragon Knights las tropas enemigas son reducidas a 20.000. Tras una lucha encarnizada seréis los vencedores de la guerra contra el emperador Barbarossa. Todavía tendréis que acabar con él y con Lady Windy.



THE END

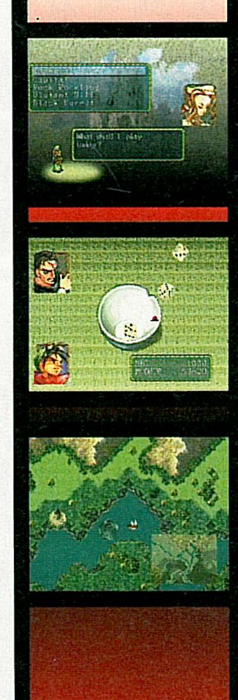
Tras cruzar la otrora bulliciosa Gregminster os enfrentaréis a Ain Gide. Docenas de soldados enemigos acuden a vuestro encuentro. Procurad no gastar el poder de las runas mágicas y dejaros un poquito para el emperador y su dragón de tres cabezas. Prepárate para un combate difícil y no pierdas la esperanza. Tras derrotarle, observa-





SHASARAZADE

Después de vencer a las tropas imperiales de Sonya Shulen, penetráis en la fortaleza para cerrar las compuertas. Tras derrotar a Venus Shell encontrarás a Sonya. Al salir de la fortaleza encuentras a Mathiu herido y Sánchez se confiesa como traidor. Mathiu está cada vez más débil.





La secuencia final del juego es una vertiginosa sucesión de situaciones inesperadas, pero... ¿has conseguido antes los 108 personajes?



réis una curiosa secuencia con la runa Soul Eater. El emperador y Lady Windy se precipitan al vacío y el castillo comienza su cuenta atrás. Muchas vidas han ido quedando en el camino hacia la victoria final, pero ha merecido la pena. La misión del ejército de liberación y el ideal de la bella Odessa se ha cumplido gracias a ti. Todos festejan el nacimiento y la instauración de la República en Scarlet Moon.





Suikoden 幻想水滸伝

KONAMI

KCET

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	HP
FASES	1 MUNDO
CONTINUACIONES	SI (PARTIDAS)
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD (2-7)

GRAFICOS 85
Impropios de una consola de 32 bits en los pasajes 2D. Más acertados en los combates de entorno vectorial, y brillantes en la recreación de las batallas.

MUSICA 93
Un total de cinco compositores se han encargado de elaborar una veintena de magníficas melodías de sorprendente calidad técnica y creativa.

SONIDO FX 90
Una gran ambientación sonora con brillantes samples de lluvia, truenos, viento, ruidos campestres y una gran colección de FX para las batallas.

JUGABILIDAD 93
Un sólido y sorprendente guión, una dificultad ajustada en los combates y los 108 personajes le convierten en uno de los mejores RPG de los últimos años.

92 GLOBAL
Pese a llevar más de un año en Japón sigue entre los mejores del género gracias a un brillante argumento, una banda sonora de ensueño, la existencia de 108 personajes y la ingeniosa incorporación de batallas. SUIKODEN es el mejor RPG de 32 bits que llega a Europa y uno de los tres mejores de PSX en todo el mundo.

\+ El sólido argumento, la banda sonora, las batallas entre ejércitos y la existencia de 108 personajes.

− No esta traducido al castellano. Gráficos y animación mejorables.

EL GRAN CONCURSO DE



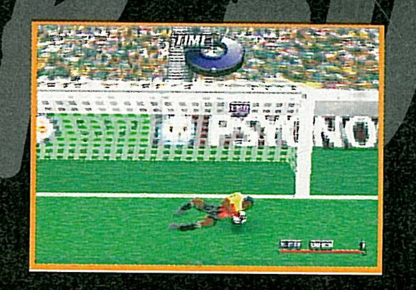
Participa y marca un gol

Sony C. E., Psygnosis y SUPER JUEGOS te invitan a conseguir uno de los magníficos premios que aparecen en la página siguiente. Sólo tienes que rellenar la quiniela correspondiente a la jornada 39 y enviarla junto al cupón, poniendo todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 18 de Mayo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97».



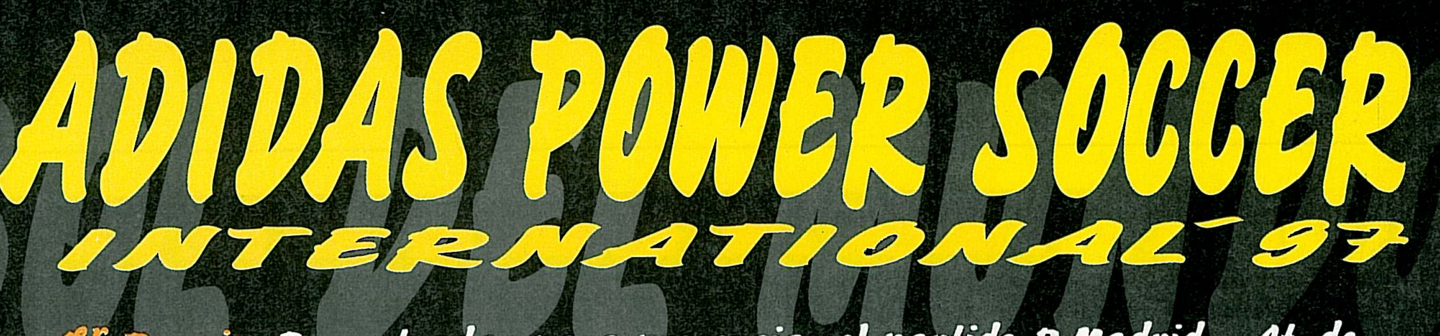








Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

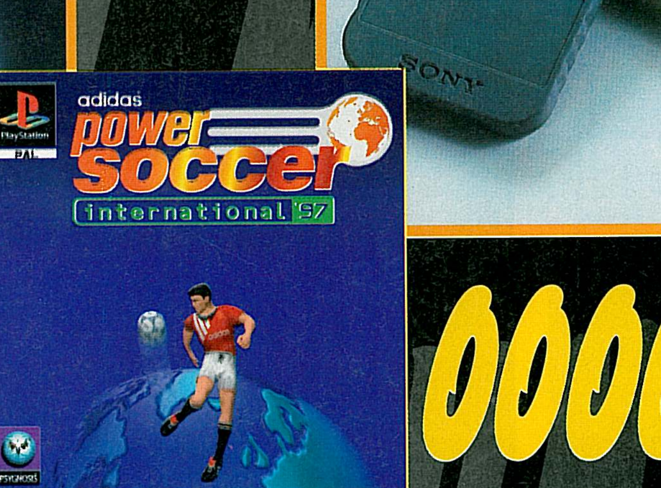


1^er^ Premio: Dos entradas para presenciar el partido R.Madrid - At. de Madrid el 25 de Mayo en el palco de Sony del S. Bernabéu, una Playstation, un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97 y un multitap.

2º Premio: 15 lotes de un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, un multitap y una memory card.



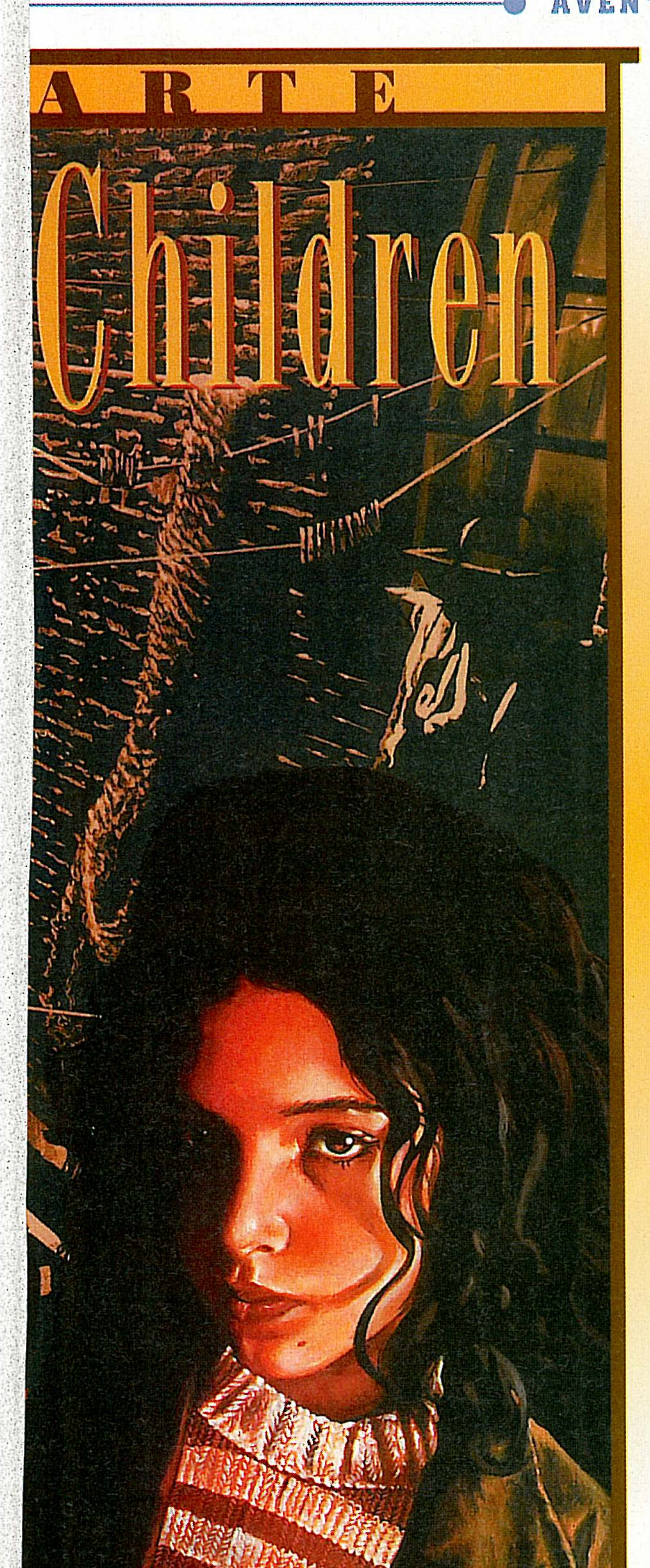




OOOOOL!

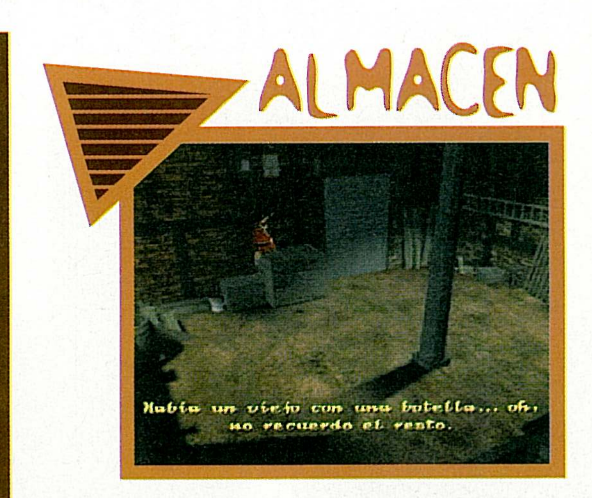

ESCUELA
¿Todavía aquí? ¡Roba la cabaña del cajero o te enviaremos al sótano!
PATIO
PRIMERA P
The City of Lost

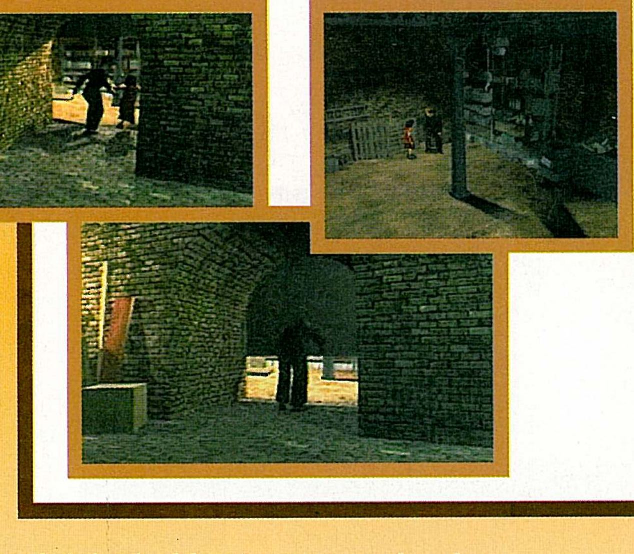




La delegación francesa de Psygnosis ha realizado una de las aventuras más impresionantes para PlayStation de los últimos tiempos. Súper Juegos os ofrece una amena guía del juego, dividida en dos partes.

ALMACEN





La clase está vacía. Pieuvre, la profesora siamesa, apremió a Miette a ir a la cabaña del vigilante. Tenía que robar el dinero, pero aún no sabía cómo demonios entrar en la caseta. La muchacha salió de la escuela antes de que Pieuvre la encerrará en el sótano, y le preguntó al abuelo del patio como acceder a la cabaña. Con malos modales increpó a Miette para que le dejara en paz y le dio la preciada llave del lugar en cuestión. Antes de abandonar el patio merodeó en busca de algún objeto que pudiera serle útil más tarde. Minutos después, la jovencita se aproximó a la caseta del vigilante. Inocentemente se acercó para hablar con él y fue encerrada en un lóbrego almacén junto con un borrachete que no paraba de balbucir frases sin sentido. Tenía que encontrar la forma de salir de allí, y seguramente había un interruptor para abrir la puerta trasera. Así fue, y sin más dilación, mientras buscaba más *items* recorriendo callejuelas, avanzó hasta los muelles de la ciudad. Encima de unos fardos brillaba un objeto metálico que llamó la atención de la niña, impresionada con la majestuosa estampa del faro. Con su nueva adquisición y sin perder ojo de lo que pudiera haber entre barriles y sacas, se quedó pensando ante la puerta del faro. ¿Cómo podría distraer al vigilante para entrar a su caseta? Si la luz del faro se apagase, tal vez abandonara su puesto. La barra metálica sería una buena ayuda para conseguirlo. Efectivamente, el vigilante acudió corriendo hacia el faro. Ahora, Miette ten-

DIZ DE LADRON

MUELLES

EL FARO



CASETA





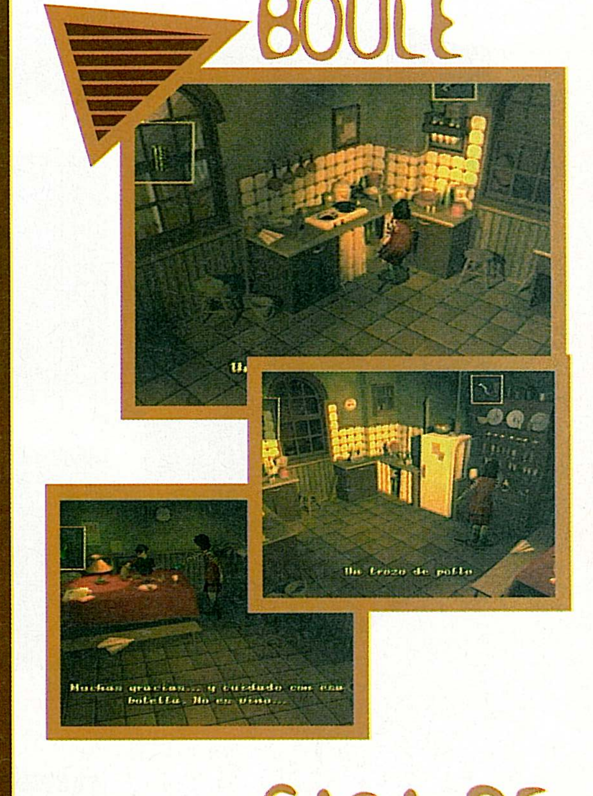
dría que buscar un escondite seguro para no acabar en el almacén otra vez. Lentamente, el vigilante se aproximó hasta el faro y entró maldiciendo a los gamberros del puerto. La niña aprovechó la oportunidad que se le presentaba y al momento se halló en el interior de la cabaña. La estancia albergaba los enseres del vigilante, un armario, un escritorio y una máquina registradora. El armario estaba electrificado y seguramente sería el escondite del dinero. En la caja registradora no había ni una moneda, pero al abrirse cortaba el circuito eléctrico del armario. Algo pequeño la mantendría abierta y Miette podría cumplir su misión. Rebuscó en sus bolsillos y halló lo que necesitaba. Ya se disponía a salir corriendo hacia la escuela con el dinero cuando el vigi-

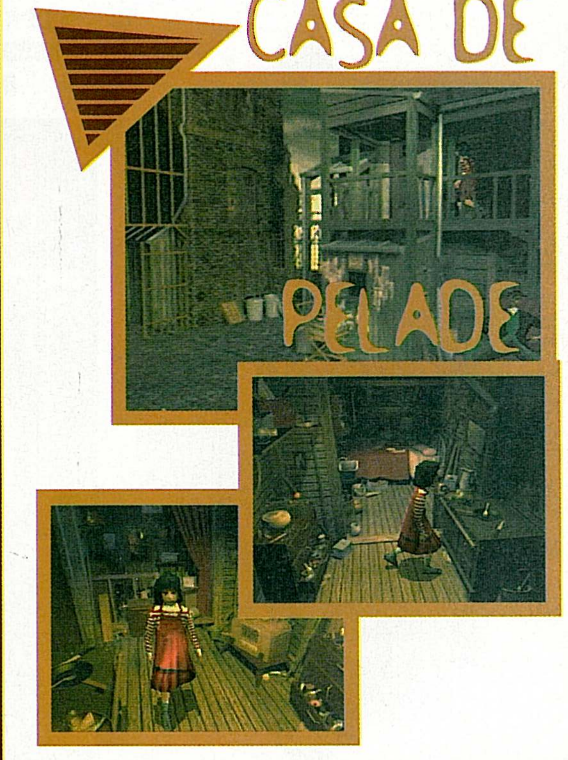


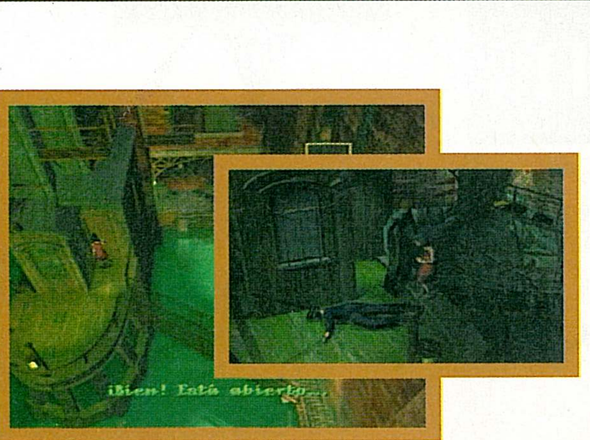
lante abrió la puerta y empezó a forcejear con ella. Habría sido capaz de darle una paliza si no es por un enorme mocetón. Su nombre era One, y asestó un golpe certero al vigilante que le dejó sin sentido. No podía permitir que una persona mayor abusara de su autoridad con un niño. Miette le agradeció su ayuda y regresó para entregar el dinero a las pérfidas siamesas.

Por desgracia, Pieuvre no se conformó con aquel insignificante botín y enseguida envió a la niña a una misión mucho más peligrosa. Robar la caja fuerte del prestamista. Miette fue a visitar a Boule, que le entregó una botella de vino a cambio de sus canicas y encontró algo de comida, que le sería de gran utilidad más adelante. Una vez en el patio, le ofreció el vino a Pelade que se lo bebió sin apenas respirar. En un instante se quedó completamente dormido y ella aprovechó para subir a su casa. Tras revolver entre el desorden reinante en la habitación se hizo con la llave del patio. Esta le permitiría visitar la zona sur de la ciudad donde se hallaba la morada del prestamista avaricioso. Pero esto es otra historia y deberá ser contada en otra ocasión. Por ejemplo, el mes que viene.

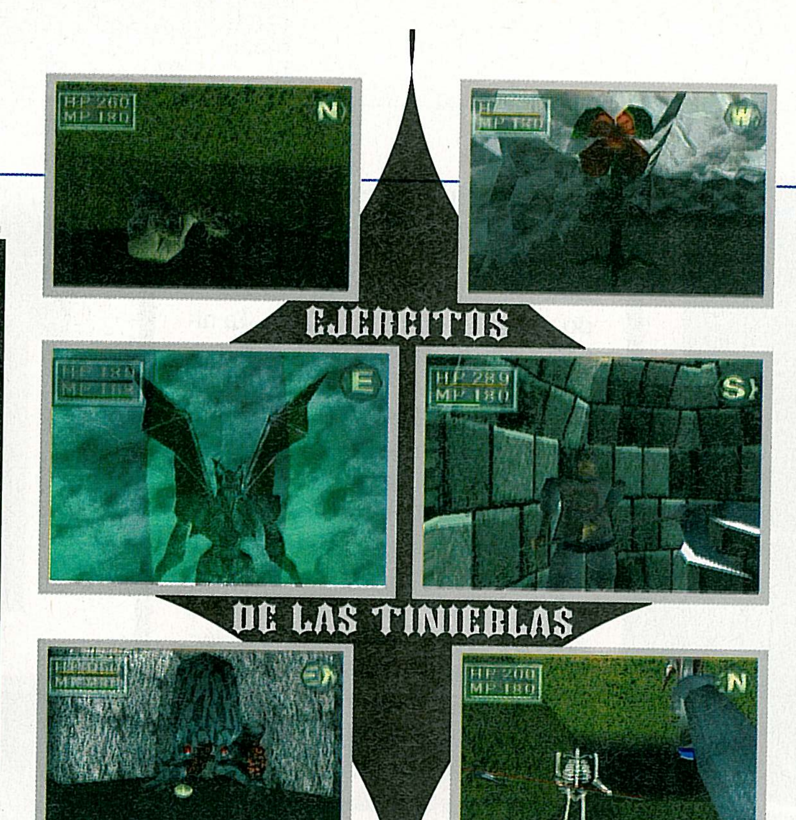
R. DREAMER







La aventura que nos narra **KING'S FIELD** está repleta de sorpresas, y nos irá introduciendo, sin que apenas nos demos cuenta, en el extraño mundo de sombras de esta isla. El patrón del juego sigue las directrices de un *RPG* con puntos de magia, experiencia y numerosos *items* tanto para atacar como para proteger el cuerpo de

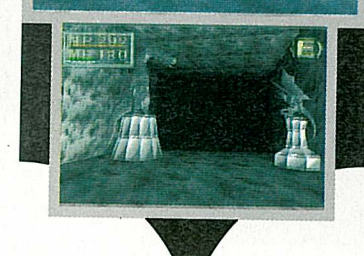


Alexander, el protagonista de la historia. La principal novedad de este título es que se ha decantado por una perspectiva subjetiva con un desplazamiento suave del entorno 3D. Algunas veces resulta un tanto agobiante por la lentitud, sobre todo cuando huimos de un enemigo. Es en este apartado donde encontramos una galería bastante amplia de seres de otro mundo, con diferentes

DESPUES DE NAUFRAGAR, ALEXANDER LLEGA A UNA ISLA EXTRAÑA. TRAS HABLAR CON ALGUNOS HABITANTES DESCUBRE QUE UN PODER OSCURO HA INSTAURADO UN REINADO DE TERROR QUE DEBE COMBATIR...















CALMA MORTAL



patrones de ataque. Cuando halláis aprendido a utilizar alguna de las múltiples magias posibles, la dinámica del juego llegará a ser parecida a un DOOM, lanzando bolas de fuego y esquivando los proyectiles de demonios enfurecidos. Al contrario que en la primera parte, en **KING'S FIELD** se ha realizado un despliegue gráfico alucinante, con mayor variedad en las texturas de escenarios y con personajes más detallados. También se han incluido espacios abiertos, como los pueblos que hay en lo alto de la isla, que son una pasada a nivel gráfico. La ambientación musical contribuye a aumentar la tensión del juego, con melodías que varían en las nuevas zonas del mapeado. La lástima es que no haya sido traducido al castellano, aunque a pesar de eso, no te va a defraudar.

R. DREAMER



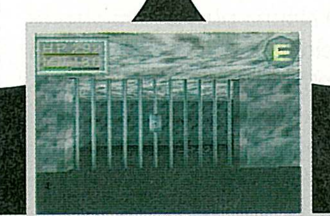


GUARIDA DEL DRAGON

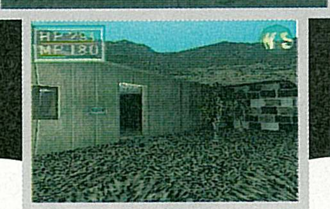
Al final de tu aventura te espera un gigantesco dragón dispuesto a hacerte pedazos.





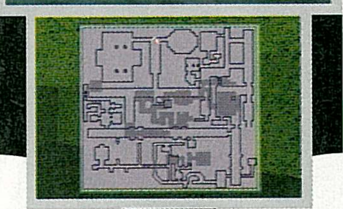


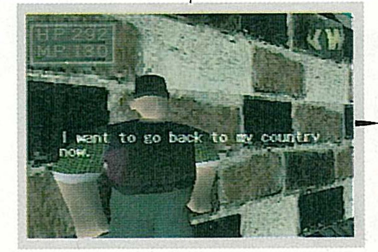












PERSONAJES

En los pueblos hay gente que o bien te ofrece información, o bien te vende objetos muy útiles.





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

FROM SOFTWARE INC.

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	AVENTURA
CONTINUACIONES	NINGUNA
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



Tanto escenarios como personajes hacen gala de una gran calidad. Además hay una gran variedad en el diseño de ambos.

MUSICA



Las melodías acentúan el suspense a lo largo del juego, pero no creo que acabéis tarareándolas como las de otros títulos.

SONIDO FX



El juego cuenta con buenos efectos sonoros, pero en algunos momentos se queda un poco vacío en este apartado.

JUGABILIDAD



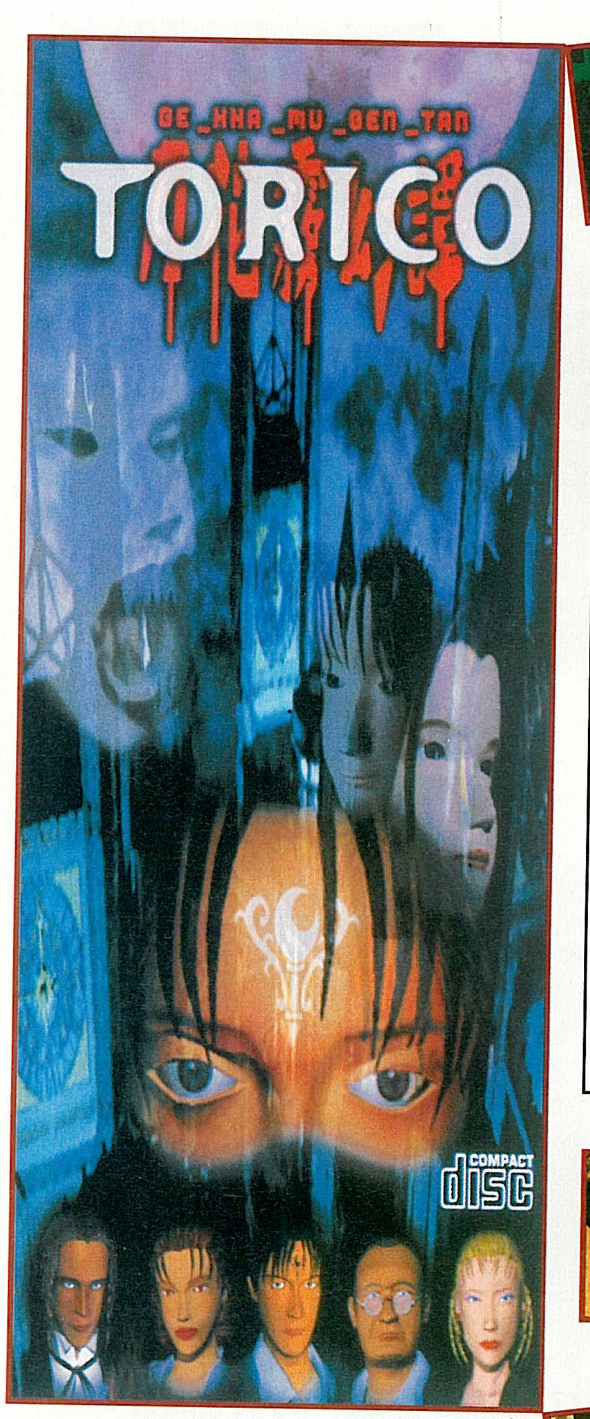
El juego invita a continuar descubriendo nuevas zonas y enemigos. La mecánica y los combates también ayudan.

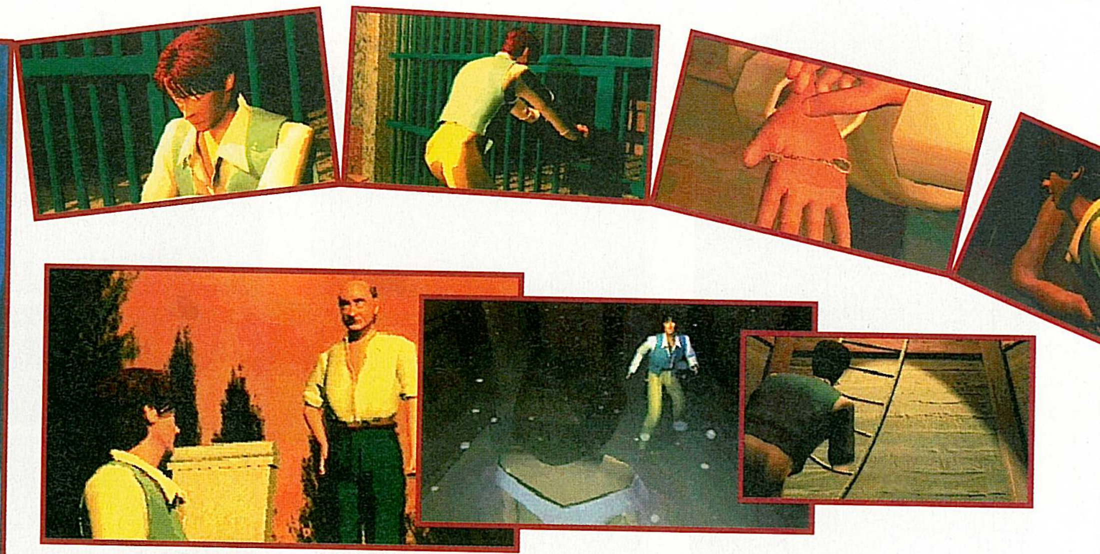


GLOBAL

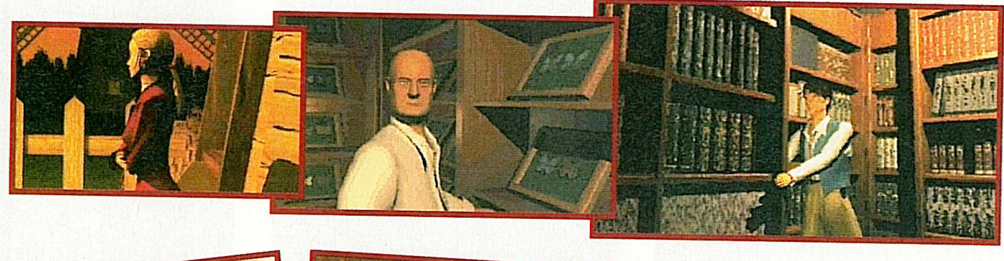
From Software demuestra que le gusta y sabe hacer las cosas bien. KING'S FIELD es un juego compacto que consigue mantener el interés del jugador con una jugabilidad ajustada y un apartado técnico a la altura de juegos como RESIDENT EVIL o TOMB RAIDER. El no estar traducido quizá suponga una dificultad para algunos usuarios.

+ Los gráficos, la música y el argumento se conjugan a la perfección.
− No ha sido traducido al castellano y mucha gente se lo pensará dos veces.





No recuerdo cómo vine a terminar en esta oscura y tétrica celda, sólo sé que quiero salir de aquí cuanto antes. Parece que mi misterioso compañero tiene la llave para escapar, y me la entrega gustosamente. Salgo y me refugio en la taberna, en la que encuentro una caja de cerillas. Algo me dice que el responsable de mi detención es Gordon, dueño y señor de la ciudad, así que me dirijo a su casa para averiguar algo más. En las puertas esta Jade, uno de sus secuaces. Me agrede y me lleva ante su jefe. Gordon me cuenta la historia de la ciudad de Mons y me advierte que si no soy capaz de encontrar el camino hacia ella me matará. Me dirijo al cementerio en el que encuentro una tumba sin flores, posiblemente la amable dueña de la floristería podría darme alguna planta para alegrar esta tristre lápida. En mis andares por la ciudad encuentro varios objetos que pueden ser útiles, como una lámpara en el edificio abandonado, y una llave en uno de los árboles del bosque. Voy a llevar la flor a la tumba, pero al dejarla sobre la lá-



RECUERDOS



1ª PARTE VACIOS



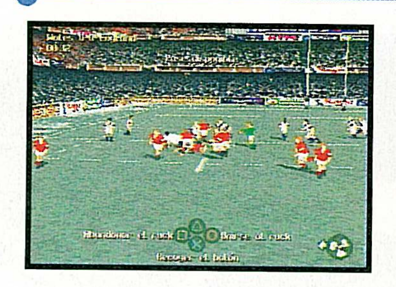
ME LLAMO FRED, Y HACE CUATRO AÑOS PERDI POR COMPLETO LA MEMORIA. NO SE QUIEN SOY, NI CUAL ERA MI OCUPACION ANTERIOR, NI TAN SOLO SI FRED ES MI VERDADERO NOMBRE. AL LLEGAR AL PUEBLO DE MISTY TOWNS TUVE LA SENSACION DE QUE ESTAS CALLES ME RESULTABAN FAMILIARES, ¿SERA ESTA MI TIERRA NATAL?

pida desaparece. Gray, el padre de la chica que descansa en esta tumba, me cuenta que Gordon es el responsable de la muerte de ella. Más tarde, el espíritu de ella me hablará. Parece que los molinos son la puerta de Moons, y Gray nos da la llave del molino. Las puertas de Moons se abren cada cuatro años, y parece que éste es el año. En el molino intento subirme a la escalera, y tras tres intentos, me quedo con la escalera en las manos, tal vez me sirva para algo más. Aquí tambien encuentro un poco de arena, que puede ser util. En el bosque, encontraremos una taza con savia. Parece que el médico ha salido, está buscando una planta para prepararle una medicina a Gordon. Creo que vi esa hierba cerca de la prisión, a lo mejor si se la llevo me revela algo interesante. El doctor me entrega en agradecimiento un reloj, que llevo rapidamente al refunfuñon relojero, que me entregará aceite engrasante. En la casa quemada mezclo la arena y la pintura en un cubo que se encuentra en la chimenea, y después de encenderlo todo, mágicamente se transforma en tierra roja. Con todo esto me dirijo al pozo que hay en el callejón. Utilizo la escalera del molino para bajar. Una vez en el interior enciendo la lámpara, avanzo y abro la primera puerta con una de las llaves. Las semillas al pie del muro hacen crecer una enredadera gigante sobre la que me encaramo. La grasa me servirá con el siguiente obstáculo, y la arena, derramada en el suelo, me desvela un pasadizo secreto. En el interior de la cripta uso la arena roja, y ésta produce un efecto mágico, inundando el ambiente con una niebla roja. La puerta a Moons está abierta, ¿qué secretos ocultará?

THE PUNISHER



CONTINUARA...



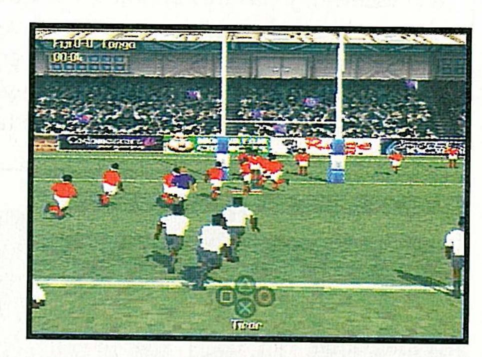


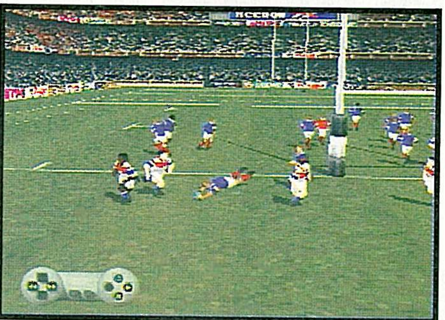
Jonah Lomu Rugby™

De la mano de Jonah Lomu, la estrella de los All-Blacks, Codemasters lanza al mercado el primer simulador de rugby para PlayStation. La compañía británica ha logrado reflejar fielmente toda la espectacularidad de este deporte con un sencillo sistema de control.



Aunque existen muchos simuladores de fútbol americano, el rugby cuenta con escasos antecedentes en el mundo de las consolas. En este sentido los aficionados a esta disciplina que a su vez sean usuarios de *PlayStation* pueden considerarse afortunados por disponer de este programa. La noticia es especialmente buena si se tiene en cuenta la calidad lograda por el dúo **Codemaster-Rage**. Para la ocasión se ha contado con el gancho de **Jonah Lomu**, la sensación de la denominada «marea negra» neozelandesa. Curiosamente, el lanzamiento del compacto coincide con el anuncio de los problemas físicos de **Lomu**, que pueden obligarle incluso a abandonar

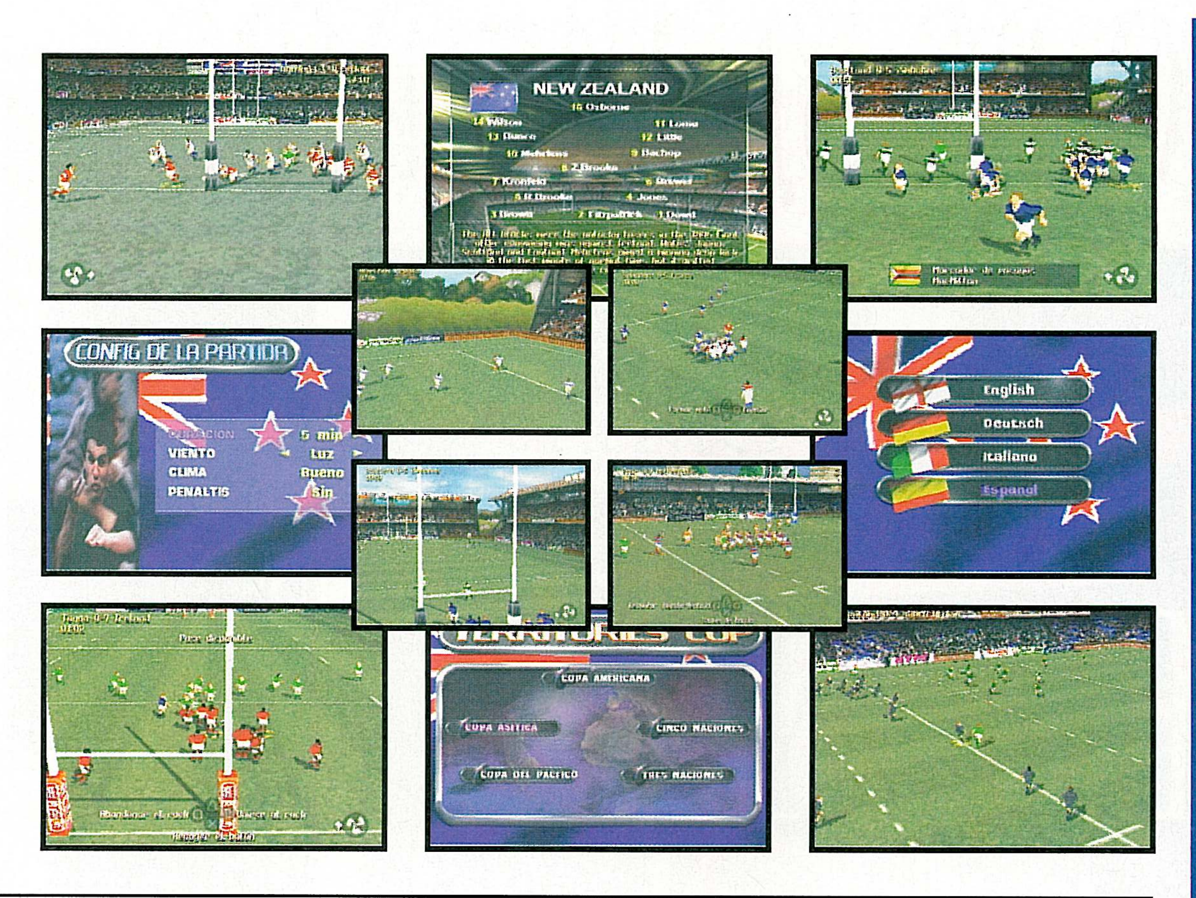


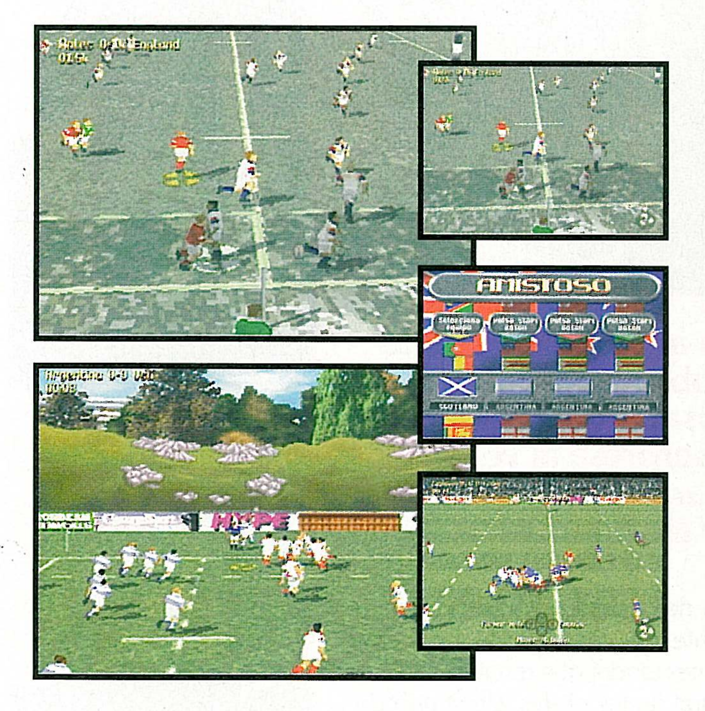


PATADA









la práctica activa del rugby. Con los mencionados mimbres se ha buscado reproducir, de la forma más realista posible, las características que definen a esta disciplina deportiva. Para ello no hace alardes gráficos, limitándose a ofrecer tres cámaras con las que se cumplen con creces los objetivos marcados. La principal cualidad es la gran jugabilidad obtenida gracias a un sencillo, pero a la vez completo, sistema de control. La variedad de competiciones, entre las que se incluyen la copa del mundo, el torneo cinco naciones y partidos históricos, y la aparición de 28 selecciones con jugadores reales, completan un compacto que constituye un claro ejemplo a seguir por futuros simuladores del deporte más bestia practicado por caballeros.

CHIP & CE





CODEMASTERS	
RAGE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	4 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRÁFICOS 88
Codemasters se muestra muy sobria en el diseño, aunque consigue reproducir fielmente el desarrollo de este deporte.

MUSICA 86
Las melodías se mantienen en un tono discreto, destacando únicamente en los cánticos de los All-Blacks.

SONIDO FX 90
Los comentarios son el aspecto más destacado en este apartado. Aunque sólo están disponibles en inglés.

JUGABILIDAD 92
La sencillez con la que se reproducen la variada gama de jugadas que implica la práctica del rugby es digna de elogio.

GLOBAL 90
Codemasters es la primera compañía en asumir el riesgo de un simulador de rugby para PlayStation. Para ello ha utilizado toda su experiencia en el terreno deportivo, la colaboración de Rage y el reclamo publicitario del actual número uno mundial de la disciplina. El resultado es un compacto completo y sumamente recomendable.

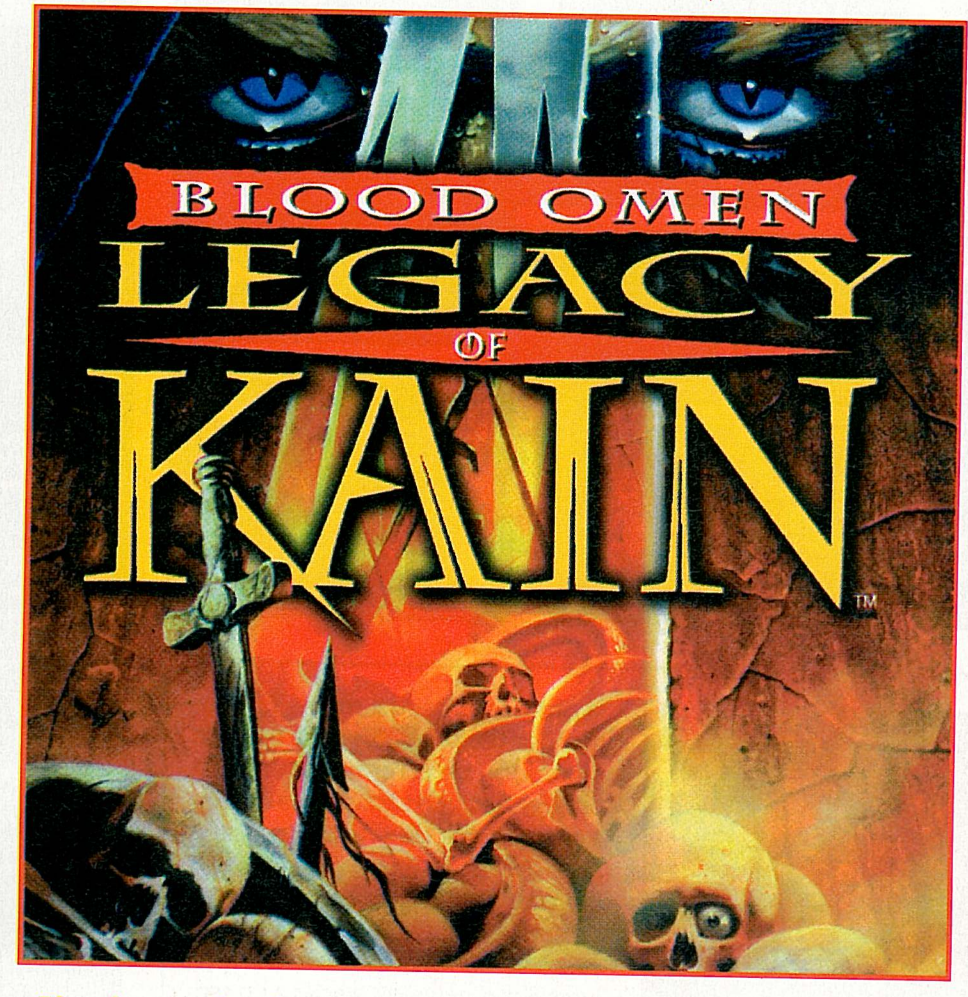
+ La jugabilidad y la sencillez en el control del juego.
− Que no se prodigue más el dúo Codemasters- Rage.

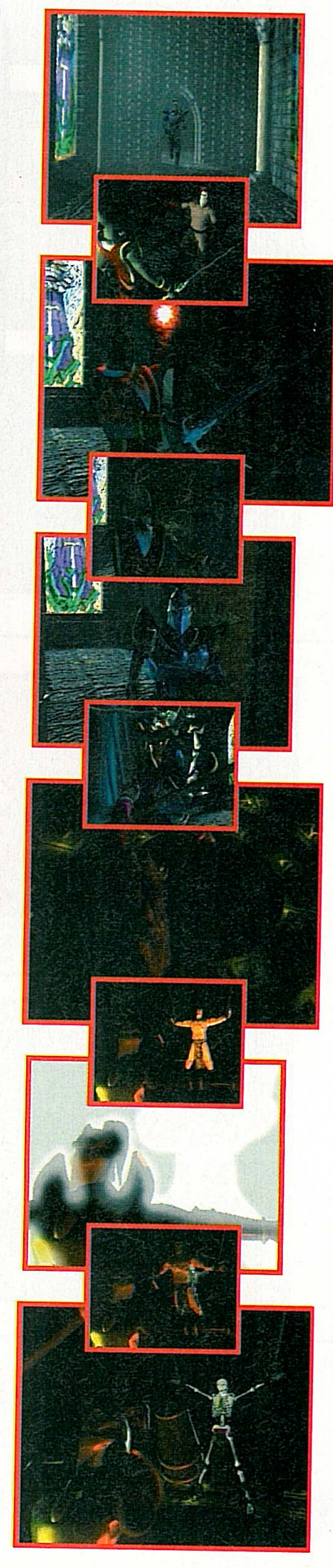
Primer capitulo

DIARIO DE UN VAMPIRO

Intro





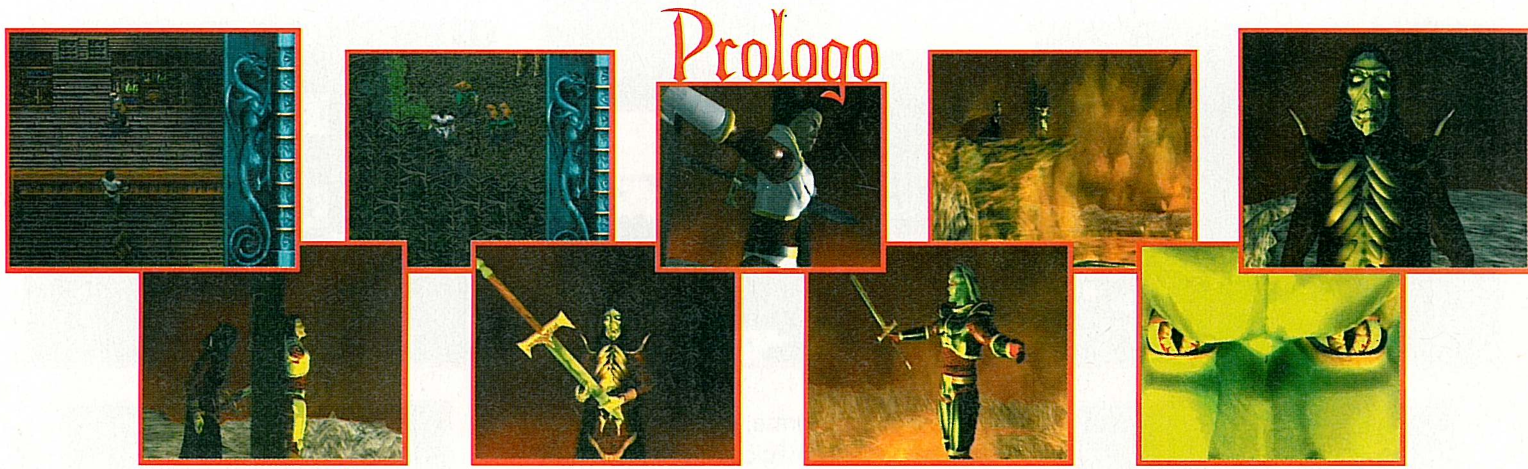


El sol agoniza hundiendo su figura anaranjada tras las montañas. En un pueblecito, un noble caballero busca hospedaje en una fonda pero el posadero se la niega y decide dormir al raso. Cual será su sorpresa al verse atacado por los lugareños que no cejarán en su empeño hasta darle descanso eterno. Kain ha muerto.

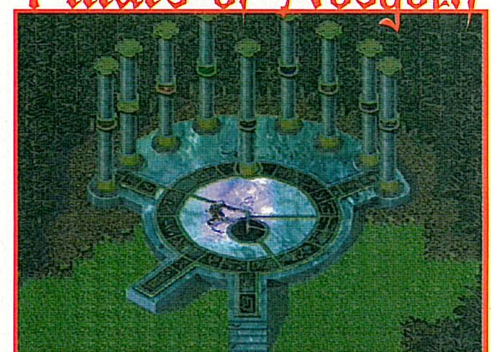
Tras una intro cargada de dramatismo y de un prólogo que no le va a la zaga, con otra secuencia de *FMV* incluida, nuestro progagonista inicia un viaje sin retorno por las desoladas tierras de Nosgoth. Abrumado por su condición de vampiro, su peregrinaje le conduce hasta los Pilares de Nosgoth. El espíritu del santuario le da las respuestas que andaba buscando. Nunca más volverá a ser humano, la única forma de curarse es abandonar definitivamente el reino de los vivos. Sin embargo, antes tendrá que restablecer el orden natural de los pilares. Cada uno de los nueve pilares representa una condición humana y a sus guardianes que, corrompidos, han degradado el santuario llevando la miseria y la guerra a su mundo. Para que los pilares vuelvan a su estado original, Kain deberá matar a sus guardianes y enfrentarse contra su pro-



Prologo



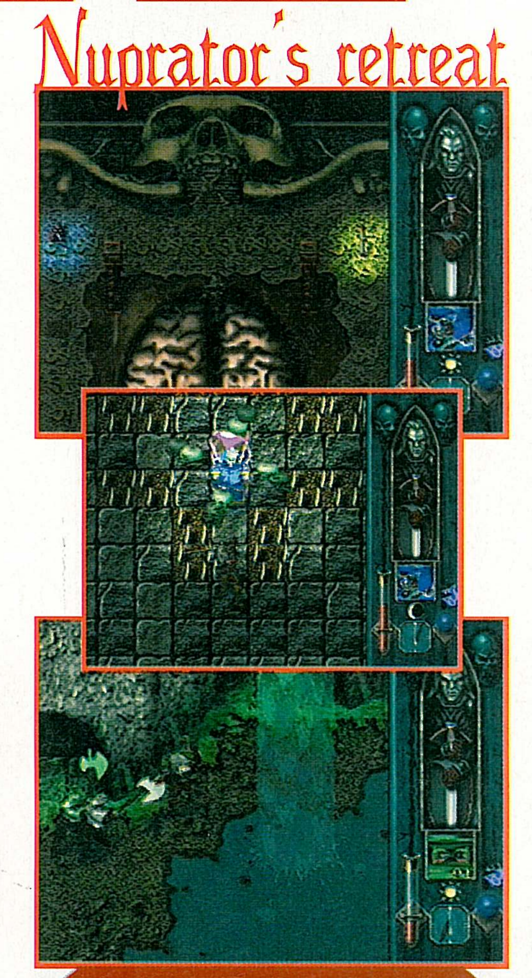
Pillars of Nosgoth



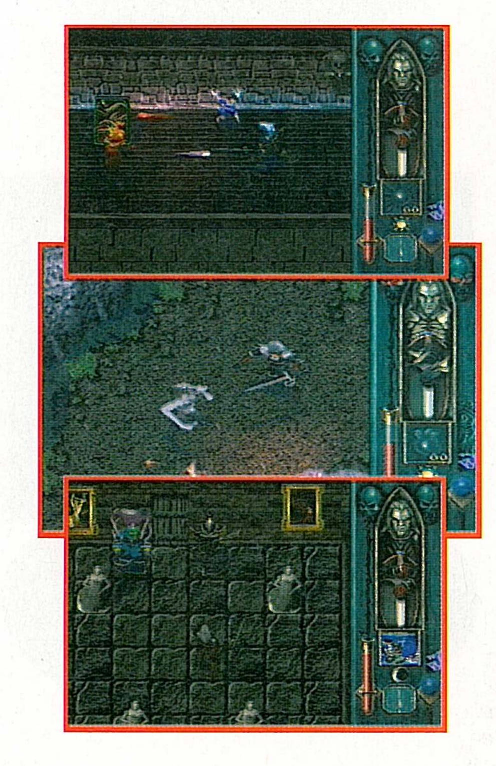
El espíritu de los pilares conversa con Kain. El será el encargado de restablecer el orden del santuario y después podrá buscar la paz eterna.

tector, Malek. Con el corazón en un puño y la sed de sangre apremiando a sus instintos más primitivos, Kain regresa al pueblo donde sufrió el fatal desenlace. Perseguido por sus habitantes, causa una auténtica masacre entre sus asesinos. Avanzando entre bosques y riscos, divisa a lo lejos el siniestro castillo que alberga a Nuprator, el primero de los guardianes. Cuando Kain vea una de estas localizaciones en un icono triangular rojo y aparezca el símbolo del vampiro podrá ir volando hasta dicha zona. Sin embargo, será conveniente dirigirse hacia el lugar a pie investigando cuevas, pueblos y ca-

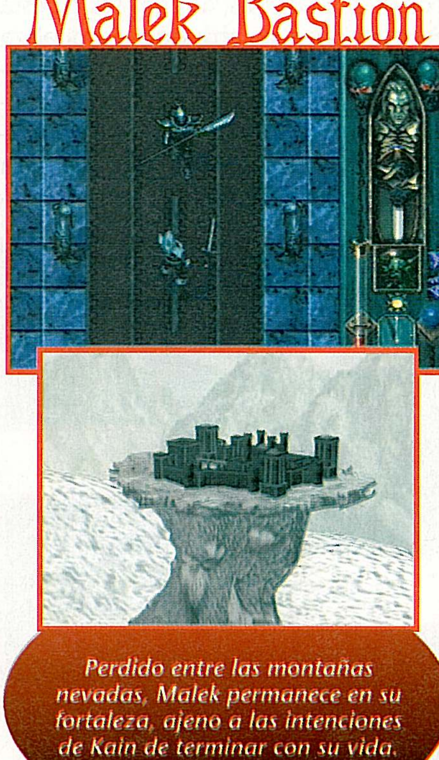
Nuprator's retreat



El amenazante aspecto de la guarida de Nupraptor no amilana a Kain, que con paso firme se adentra en sus salas y acaba con la vida del guardián.



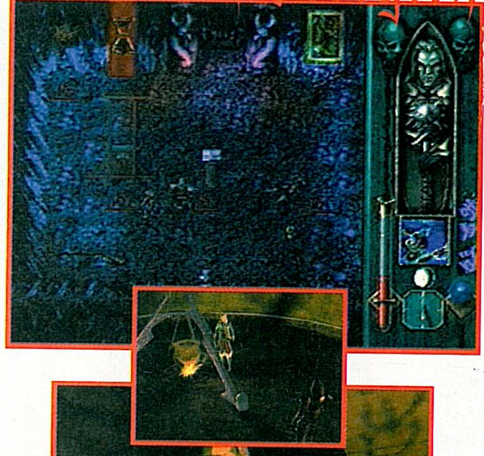
Malek Bastion

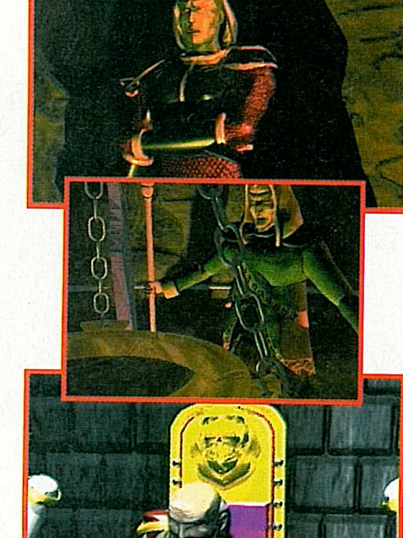


Perdido entre las montañas nevadas, Malek permanece en su fortaleza, ajeno a las intenciones de Kain de terminar con su vida.



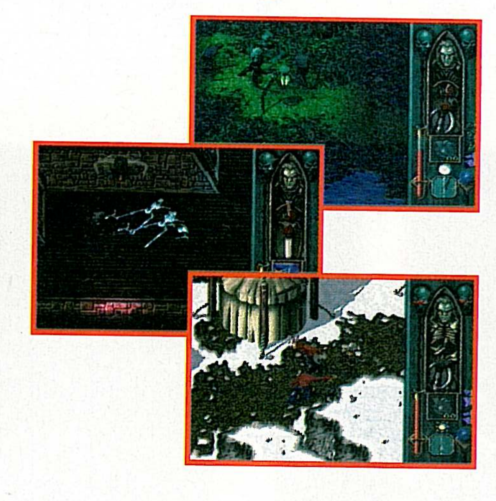
Oracle of Nosgoth



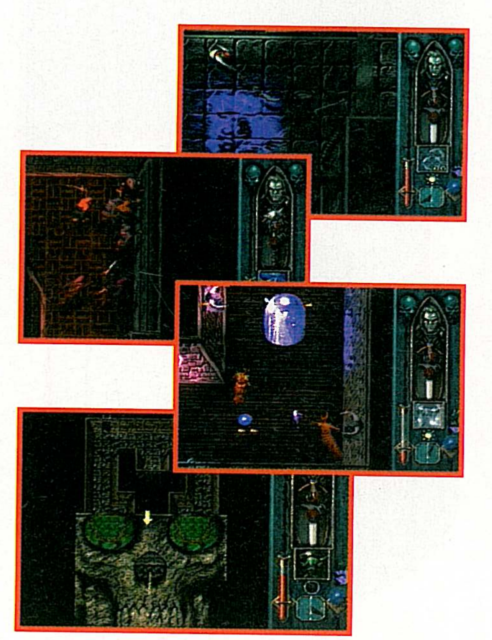




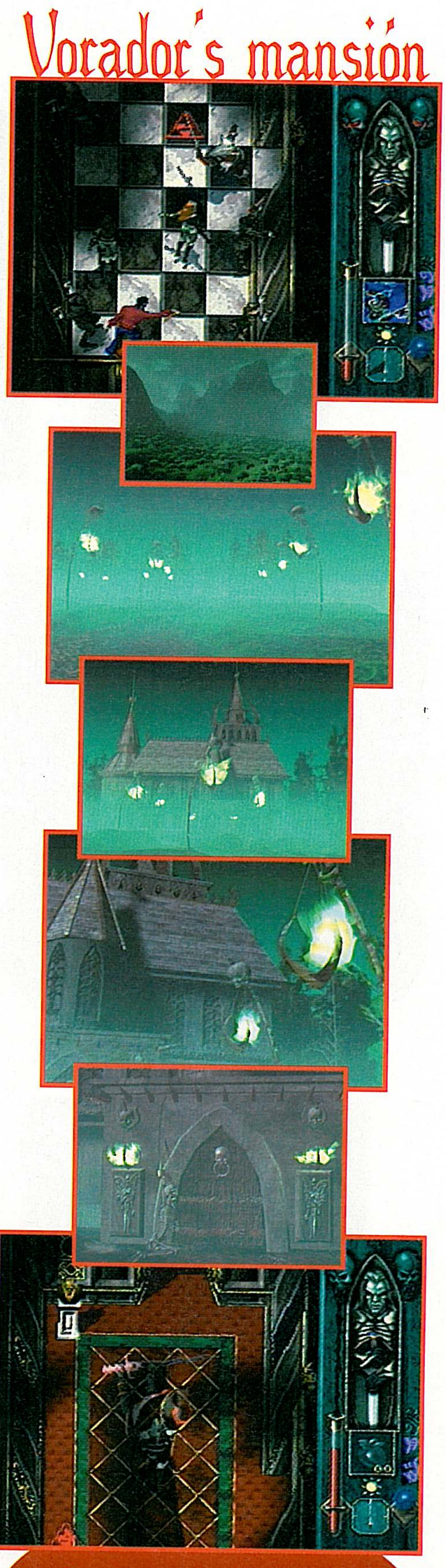
En la sabiduría del oráculo, Kain resolverá alguna de sus dudas, pero encontrará nuevas preguntas que sólo resolverá cuando finalice su misión.



minos. De otra forma, podría dejarse objetos o poderes mágicos imprescindibles para desenvolverse por sitios innaccesibles. Por ejemplo, en la Casa de la Niebla, encontrará el símbolo para convertirse en una ligera bruma que le permitira traspasar algunas puertas, evitar los pinchos en el suelo o caminar sobre las aguas sin sufrir daño. Sigamos con las andanzas del vampiro. Cuando por fin se ha deshecho de Nupraptor, decide quitarse de enmedio a Malek, el protector de los guardianes. Este habita en un formidable bastión en las entrañas de una cordillera de picos nevados. La única forma de llegar allí es volando. El formidable castillo está guardado por las almas de guerreos muertos en combate y puesto al servicio de Malek. ¿Podrá Kain eliminar a Malek? El tiempo lo dirá, lo único que sabemos, por lo que cuentas las crónicas de esta tierra, es que Kain abandonó la fortaleza y se adentró en las montañas hasta alcanzar el Oráculo de Nosgoth. El hechicero podría solucionarle unas cuantas dudas para facilitar su trabajo. Una nueva secuencia en *FMV* nos muestra el diálo-

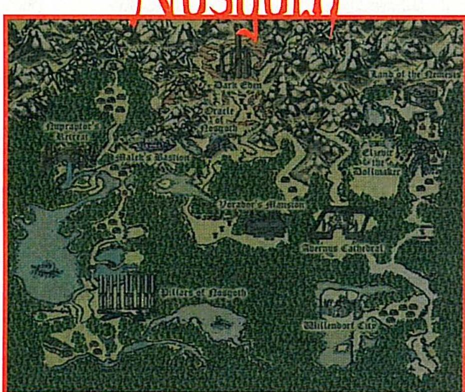


Vorador's mansión



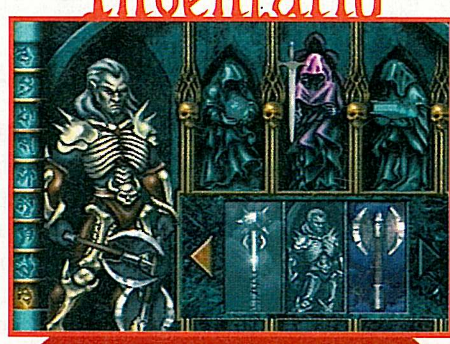
El camino hasta esta siniestra mansión está marcado por cráneos iluminados con fuegos fatuos. Allí mantendrá una interesante conversación con Vorador.

Nosgoth



Este mapa muestra los parajes que Kain tiene que recorrer a lo largo de su aventura. Pueblos, fortalezas y cavernas están representados con todo detalle en el juego.

Inventario



En el inventario, Kain podrá cambiar de arma, elegir la magia o el objeto más conveniente y la armadura adecuada para cada ocasión.

Fuente de vida

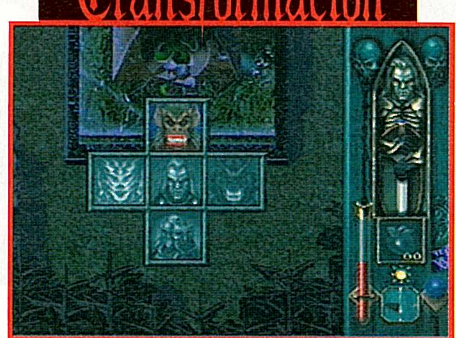


En determinadas cavernas encontrarás esta misteriosa fuente cuyos espíritus te invitan a beber. A veces aumentará tu fuerza, otras te concederá un poder y siempre repondrá tu vida. Solo se puede beber una vez de ellas.

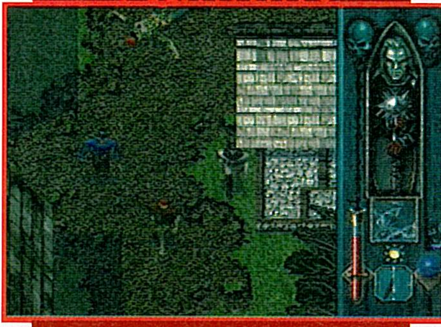
go entre Kain y el mago. Ahora, el camino iluminado por los fuegos fatuos, que transcurre entre pántanos y ciénagas, le conducirá hasta la mansión de Vorador, el Maestro entre los vampiros. Un alma despiadada que puede ofrecerle una valiosa ayuda o terminar para siempre con las esperanzas de Kain. Antes de visitar su exquisita morada, digna de un príncipe, investiga los edificios y cavernas que hay en los pantanos. Encontrarás cosas que te resultarán imprescindibles para localizar a Vorador dentro de su mansión. Los árboles que cortan tu camino podrán ser talados fácilmente con los hachas que encontraste en el Bastión de Malek. Pero recuerda que con ellos no puedes hacer uso de magias ni otros utensilios. El mes que viene más.

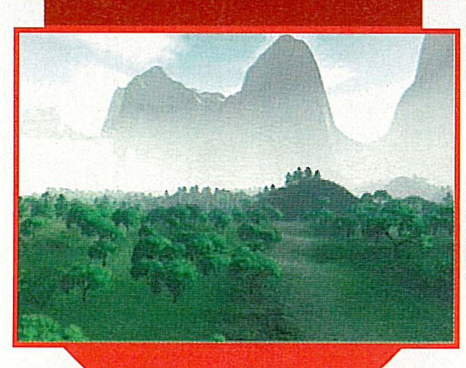
R. DREAMER

Transformación

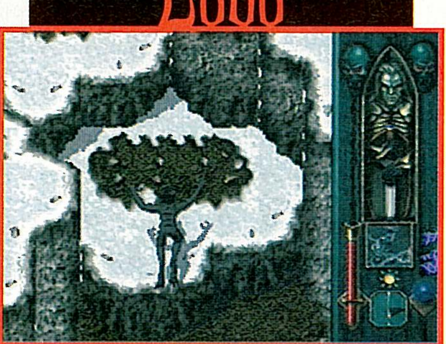


Humano

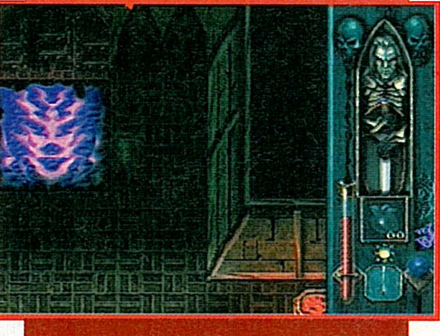


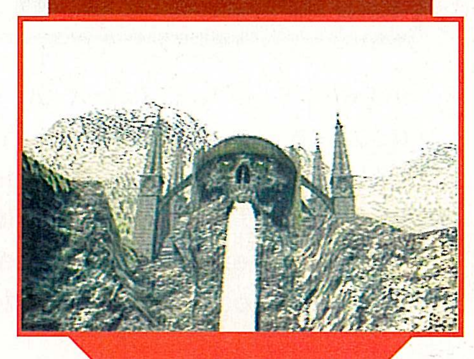


Lobo

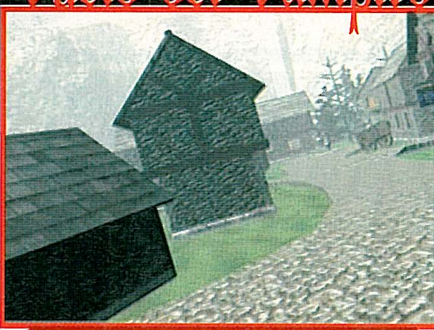


Niebla





Vuelo del Vampiro

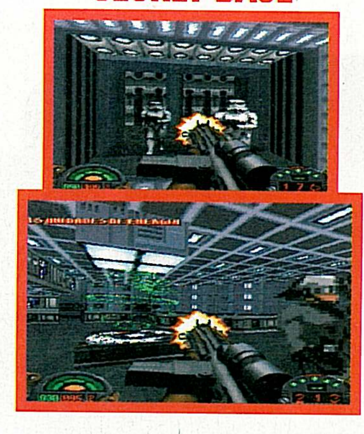


Kain tiene la capacidad para transformarse en un lobo, en un ser humano, en niebla o en vampiro, la cual irá seguida de una secuencia FMV del vuelo.

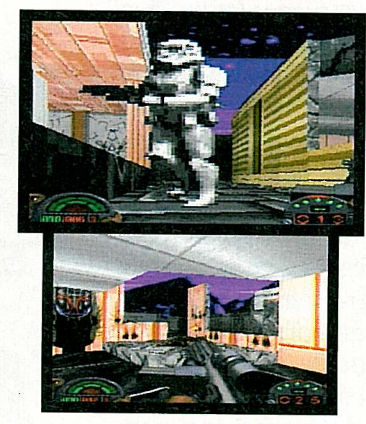
LA FUERZA DEL CA

Y como no podía ser de otra forma lo hizo a lo grande, poniendo todo su empeño en crear una maravillosa adaptación de lo que hasta el momento era sólo una serie de comics: SHADOWS OF THE EMPIRE. El bautismo en lo que a ***PlayStation*** se refiere (nos tememos que será la única 32 *bits* que disfrute de estos juegos) se ha realizado con dos títulos que ya lograron un gran éxito en otras plataformas (***PC*** y ***Macintosh***), REBEL ASSAULT II, y el clásico que hoy nos ocupa, **DARK FORCES.** La primera impresión que se obtiene es la de estar ante una copia idéntica a la de la versión que en su día se programase para *PC* (obviando la configuración de los menús). Más tarde, cuando se haya profundizado en el juego, se comprobará que la escasa suavidad con que se mueve el entorno «pseudo-3D» puede ocasionar cierto desencanto, aunque este desagradable efecto sólo se producirá en espacios demasiado abiertos. De cualquier forma, creemos que el verdadero problema de este **DARK FORCES** radica, precisamente, en la veteranía de un juego que en su día fue todo un clásico, pero que hoy, lógicamente, ya ha perdido parte de su encanto, y eso a pesar de que todavía no exista un *shoot'em-up* en primera persona que supere a este **DARK FORCES** claramente (quizás DISRUPTOR, y sólo a nivel técnico). La verdad sea dicha, nos tememos que este ti-

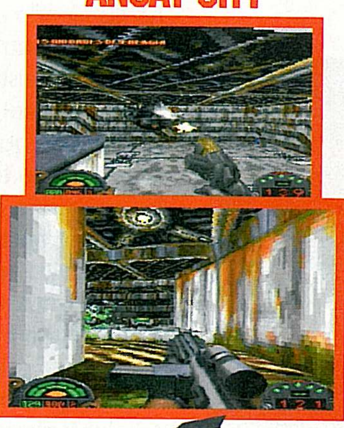




TALAY, TAK BASE



ANOAT CITY



GROMAS MINES



DETENTION CENTER











Inmersos como estamos en el que muchos han dado en llamar el año de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, era de esperar que Lucas Arts se decidiese a dar el salto definitivo a las consolas de nueva generación. Un juego que evoca a la saga más legendaria de todos los tiempos.



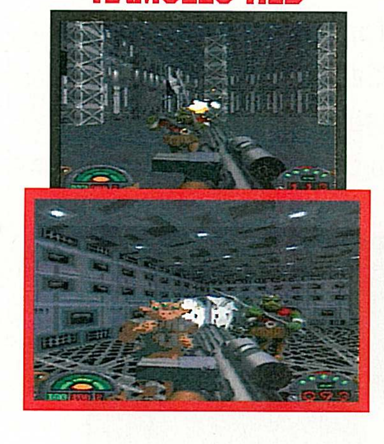




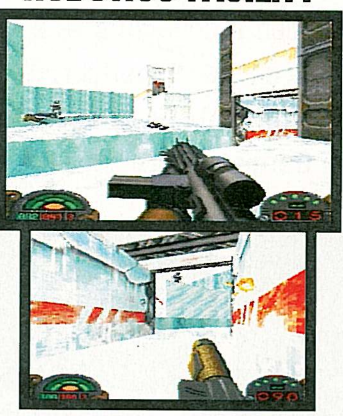


SHOOT-EM'UP

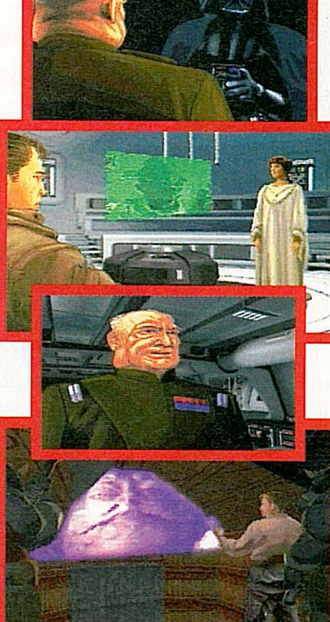
RAMSEES HED



ROBOTICS FACILITY



CINEMAS



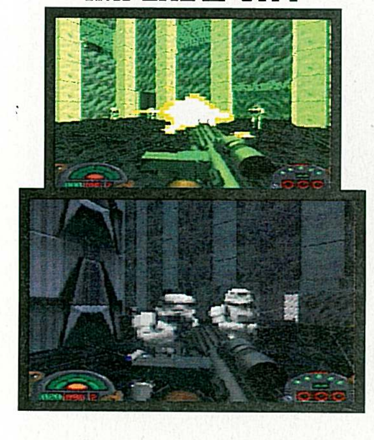


NAR SHADDAA





IMPERIAL CITY



FUEL STATION



THE ARC HAMMER



po de juegos (DOOM y sus clónicos) no están pensados precisamente para el *hardware* de *PlayStation*, y no es broma. Con todo, **DARK FORCES** proporcionará muchas horas de diversión, con catorce niveles ambientados en otros tantos mapeados inmensos, y una banda sonora que, a pesar de ser de *chip* (no son pistas de audio) logra una buena calidad, aunque no comparable a la que se habría logrado incluyendo dichas pistas.

En fin, **DARK FORCES** acusará el paso del tiempo (la sencillez de los cinemas lo denota), aunque siempre tendrá el apoyo de los innumerables incondicionales que están detras de todos los productos STAR WARS. Por cierto, se nos olvidaba lo más importante, la versión que se distribuirá en **España** contará con todos los textos en castellano, aspecto sumamente útil teniendo en cuenta la complejidad de algunas misiones. Que la fuerza os acompañe (no podía faltar).

J. C. MAYERICK



Start Game
Restore Game
Options

LUCAS ARTS

LUCAS ARTS

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	14 MISIONES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90

Los clásicos escenarios de la trilogía están perfectamente representados en los catorce mapeados del juego.

MUSICA 89

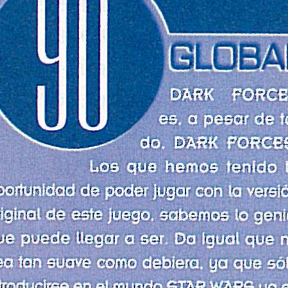
Además del tema central que todos conocemos, el juego está repleto de temas que dotan de un tenso ambiente al juego.

SONIDO FX 90

Voces, gritos, puertas que se abren y, cómo no, el inolvidable sonido de los láser, perfectamente representados.

JUGABILIDAD 90

A pesar de que en algunos momentos la suavidad no sea la tónica general, el juego sigue siendo adictivo como siempre.

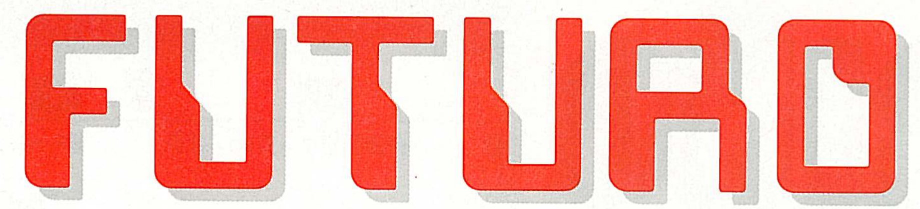


GLOBAL 90

DARK FORCES es, a pesar de todo, DARK FORCES. Los que hemos tenido la oportunidad de poder jugar con la versión original de este juego, sabemos lo genial que puede llegar a ser. Da igual que no sea tan suave como debiera, ya que sólo introducirse en el mundo STAR WARS ya es un aliciente suficientemente importante.

\+ DARK FORCES, DARK FORCES y más DARK FORCES... ¿qué más se puede pedir?

− La brusquedad de movimientos que se produce en lugares demasiado abiertos.



Dos viajeros en el tiempo irrumpen en plena Edad Media junto a Camelot, la morada del Rey Arturo. Valiéndose de su superioridad tecnológica se apoderan, sin apenas resistencia, de la mítica espada Excalibur. Sólo Merlín está capacitado para planear el rescate de tan preciado tesoro y decide enviar a su sobrina Beth al futuro para llevar a cabo tan peligrosa misión.



Después de haber disfrutado durante el año pasado con dos grandísimas aventuras, como son RESIDENT EVIL y TOMB RAIDER, **Telstar** sale al paso con un juego que intenta suplantar, sin éxito, a estos dos monstruos del videojuego. Y digo que sin éxito porque EXCALIBUR adolece de ciertas carencias para encontrarse en el Olimpo de los Dioses. Para empezar, el diseño de la protagonista se encuentra a años luz de Lara Croft, sobre todo en lo que a la animación se refiere. Sin embargo, **Tempest** ha aprovechado de forma magistral la capacidad de ***PlayStation*** para generar efectos luminosos. En los pasillos contemplaremos cómo cambia la intensidad de la luz en el cuerpo de Beth cuando pasa junto a las antorchas. Además, el entorno 3D del juego se mueve con suavidad y rapidez (podemos hablar de un apartado técnico casi perfecto) y los escenarios van ganando en detalle según vamos avanzando en el juego. Pero toda la maestría que los programadores han plasmado en el apartado técnico no se ve reflejada en el aspecto más importante, la jugabilidad. A pesar de la



IMPERFECTO





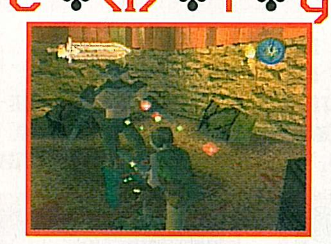
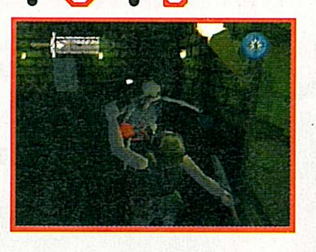
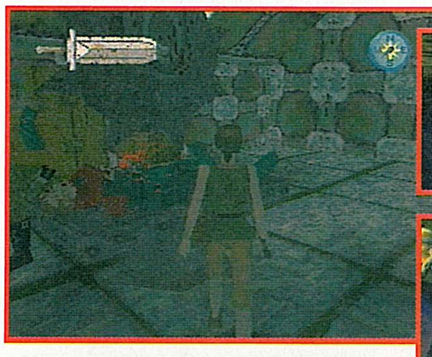
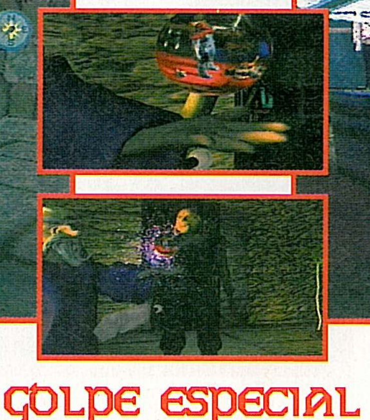
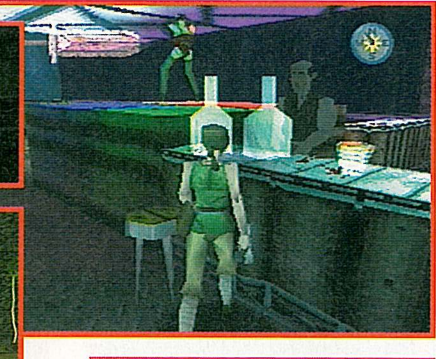


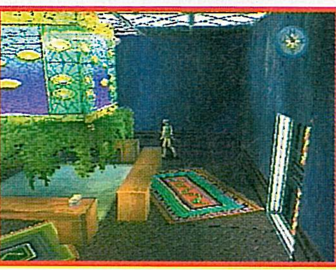




ENEMIGOS

EXCALIBUR cuenta con una gran variedad de enemigos, desde arañas y escorpiones gigantes, pasando por zombies, hasta robots y androides.

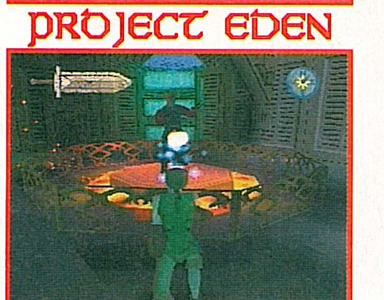







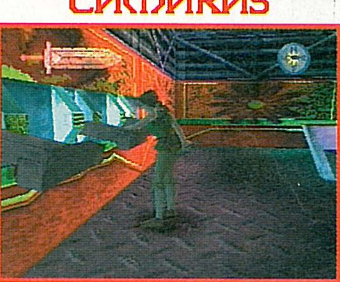
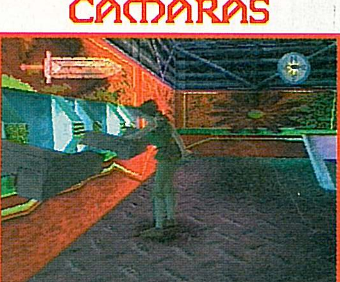


GOLPE ESPECIAL

PROJECT EDEN

CAMARAS



diversidad de enemigos y la extensión de las fases, **EXCALIBUR** resulta lineal. En TOMB RAIDER nos movíamos en un mundo 3D en todas direcciones incluso arriba y abajo, teniendo que escalar muros o descender abismos. Aquí no. Toda la acción transcurre a una misma altura y no hallamos el toque plataformero que había en la aventura de Lara. Los puzzles no suponen quebraderos de cabeza, pues son repetitivos y algo sencillos, sobre todo al principio. Aún así si ya has disfrutado con otras aventuras, podrás pasar un buen rato con **EXCALIBUR 2555** aunque sin esperar demasiado de un título que se ha quedado a medio camino para ser una estrella. Por lo menos, cuenta con subtítulos traducidos al castellano, cosa de agradecer en los tiempos que corren.

R. DREAMER

TELSTAR	
TEMPEST	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	13
CONTINUACIONES	NINGUNA
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90
Los efectos de luz y el entorno 3D son de gran calidad, pero el diseño de la protagonista no está al mismo nivel.



MUSICA 86
Las melodías se encuentran acordes con el mundo futurista del juego, aunque sin llegar a destacar en ningún momento.



SONIDO FX 81
Los programadores no han realizado una gran labor con los efectos de sonido. Sobre todo por la escasa variedad.

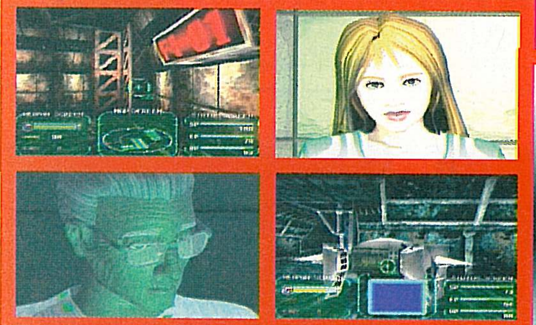
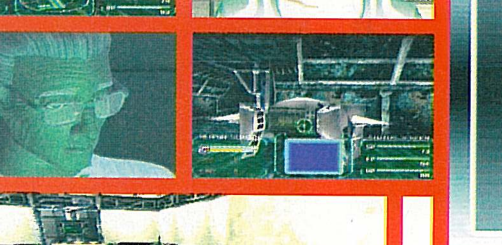
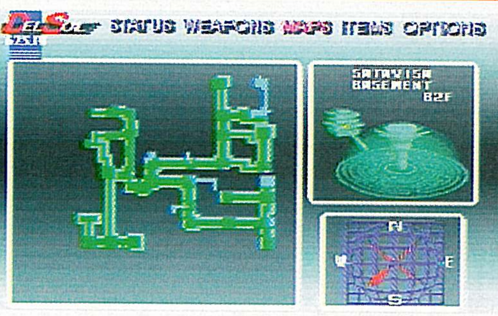
JUGABILIDAD 84
El juego es largo, pero resulta un tanto lineal y repetitivo tanto en los ataques como en los puzzles que encontramos.

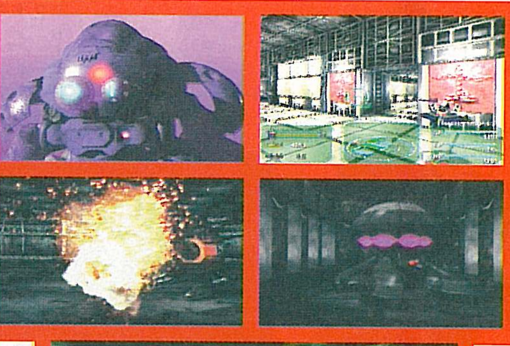
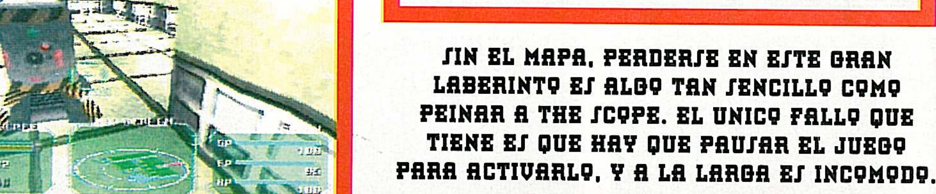


85 GLOBAL
Telstar nos ofrece una aventura que puede ser ideal para pasar el rato, siempre y cuando ya hallamos disfrutado con los mejores juegos del mercado. En su lugar os recomiendo TOMB RAIDER como la alternativa más acertada. EXCALIBUR, a pesar de un excelente apartado técnico, carece de la jugabilidad de los grandes.

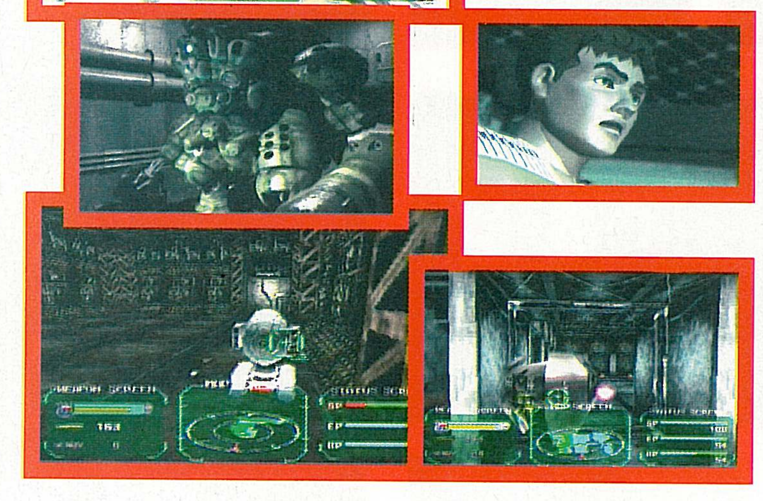
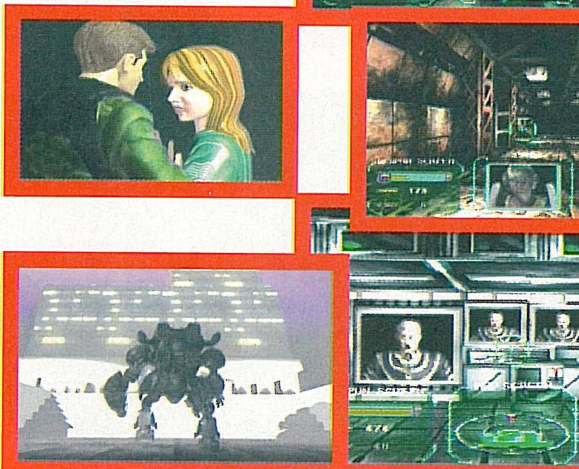
+ Los subtítulos de los diálogos están en castellano.
− Que el juego resulte lineal con puzzles sencillos y repetitivos.

MAPA

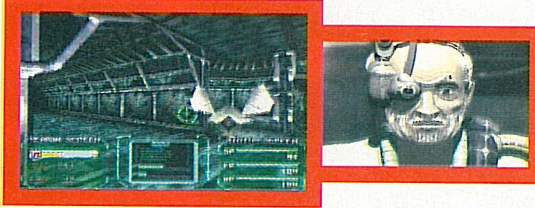




SIN EL MAPA, PERDERSE EN ESTE GRAN LABERINTO ES ALGO TAN SENCILLO COMO PEINAR A THE SCOPE. EL UNICO FALLO QUE TIENE ES QUE HAY QUE PAUSAR EL JUEGO PARA ACTIVARLO, Y A LA LARGA ES INCOMODO.



DE TODOS LOS INVITADOS QUE HAN ASISTIDO A LA GRAN FIESTA DE LOS JUEGOS DEL TIPO DOOM EN PLAYSTATION, EPIDEMIC NO VA A SER UNO DE LOS QUE DESTAQUE POR DERROCHAR GRACIA Y SIMPATIA.



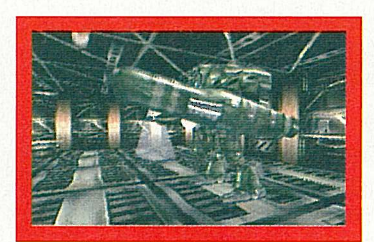


KILEAK THE BLOOD, nombre con el que se conoció la primera parte de **EPIDEMIC**, fue uno de los primeros juegos que salieron para ***PlayStation*** en **Japón** y **EE.UU.** y el programa pionero de su género en dicha consola. Aquel juego, para los que no lo recuerden, se desmarcaba bastante de los tradicionales *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva al potenciar

POCO INFECCIOSO



los elementos de aventura sobre los de acción total, con disparo casi constante. **EPIDEMIC** sigue esta misma línea.
El diseño gráfico, aunque tremendamente sobrio, está muy cuidado y demuestra un exquisito buen gusto y muchas ganas de trabajar por parte de los programadores. Ejemplar en el empleo de las texturas (no han recurrido en ningún momento a la repetición sistemática de estructuras en paredes y suelos), se ha dotado al juego de una tremenda sensación de variedad en cada escenario. Los enemigos están más cuidados, pero siguen siendo un tanto fríos y, por muy complejos que sean



los robots, estos artilugios no producen el efecto de las bestias de DOOM u otros títulos. Ese es quizá su punto más débil porque, aunque también se le puede acusar de cierta lentitud en los movimientos, se ha incluido un sistema de propulsión para desplazarse a toda velocidad que lo disfraza.
En cuanto a la jugabilidad, **EPIDEMIC** tiene algunos elementos de puzzle interesantes y algo más de acción que su predecesor, pero en su conjunto echamos de menos un poco más de garra. A medida que avanzamos niveles los elementos de disparo aumentan, y la dificultad de los rivales y jefes de nivel (los primeros sólo merecen el calificativo de jefecillos), le dan un poco más de vidilla al asunto. Gracias a esto, a partir de la tercera fase **EPIDEMIC** ya tiene más ambiente.
En resumen, **EPIDEMIC** consigue superar a su antecesor pero se queda un poco lejos de lo que el aficonado suele buscar en estos programas: emoción.

DE LUCAR

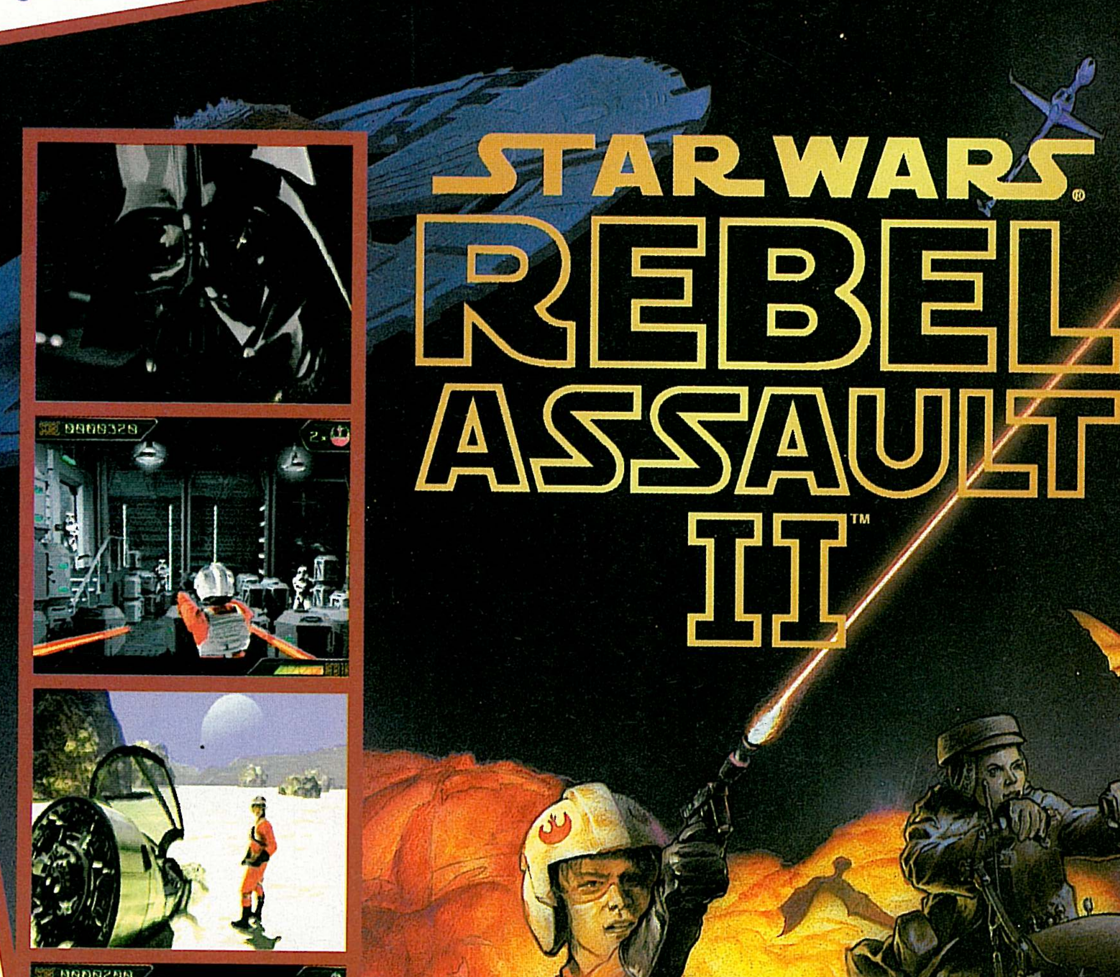


ALGUNAS LLAVES SON TAMBIEN CLAVES PARA RESOLVER PUZZLES.

EL ARSENAL ES COMO EL DE LA MILI: ESCASO, SOSETE Y SIN GARANTIA.

ARRIBA, UNA TIPICA IMAGEN DE THE SCOPE TRAS LAS VACACIONES: MORENO Y DORMIDO EN EL TRABAJO.



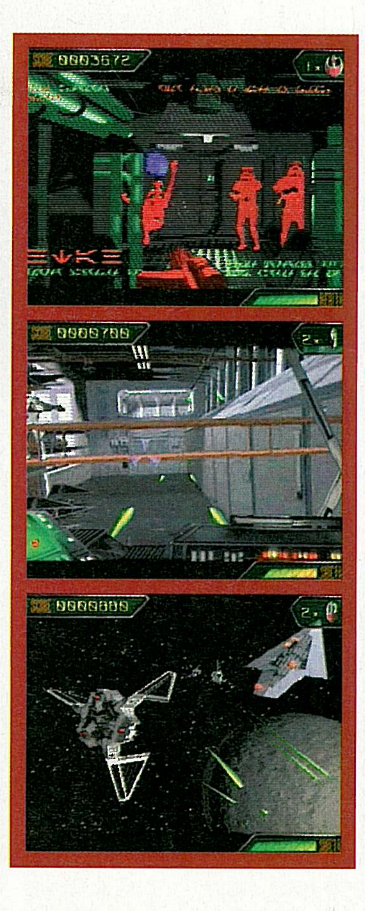


Aunque REBEL ASSAULT II no es ni mucho menos una novedad (apareció en PC y Mac hace ya mucho tiempo) justo es mencionar que, por lo menos, lo ha hecho por la puerta grande. Dos CDs conforman uno de los títulos insignia de la todopoderosa compañía norteamericana Lucas Arts.

EL IMPERIO CONTRA EL TEDIO







Si os decimos que gran parte del atractivo de **REBEL ASSAULT II** está en el uso del *Full Motion Video*, muchos pensaréis que nos hemos vuelto locos. Efectivamente, nunca nos ha gustado la utilización del *FMV* para otra cosa que no fuesen las *intros*, y de hecho, la primera parte de este título que apareció para la ***Mega CD*** de **Sega** fue centro de todas nuestras críticas. El tema cambia cuando se comprueba que sus creadores le han dado un poco más de vidilla a dicha técnica, integrando modelos en 3D sobre la acción del juego. Con esto se consigue un mayor realismo y un poquito más de interactividad por parte del jugador, lo que no es poco. Al final nos encontraremos con quince fases repletas de combates, paseos por los campos de asteroides e, incluso, forcejeos con las tropas imperiales cual juego tipo OPERATION WOLF (salvando las diferencias). Todo ello se adereza con una impresionante banda sonora sacada de la recopilación que se hizo en 1993 de la trilogía, lo que inevitablemente le ha llevado a **Lucas Arts** a dividir el juego en 2 CDs. ¡¡Y con textos y voces en castellano!!

J. C. MAYERICK





STAR WARS REBEL ASSAULT II

LUCAS ARTS	
FACTOR 5	
MEGAS	2 CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 91
Aunque los personajes son actores, los fondos están hechos por ordenador. Los objetos en 3D están muy logrados.

MUSICA 94
Posiblemente no tenga mérito una banda sonora grabada en pistas de audio, pero sí lo tiene su perfecta integración .

SONIDO FX 90
Todos y cada uno de los sonidos que permanecen grabados en nuestra mente han sido reproducidos fielmente.

JUGABILIDAD 90
Si algo no se le puede negar a REBEL ASSAULT II es que resulte jugable. Lástima que sea algo facilillo de acabar.

GLOBAL 91
Es posible que caigamos de nuevo en el tópico, pero es cierto que los amantes de la saga de las galaxias deben estar satisfechos. REBEL ASSAULT II fue la consolidación de una técnica a la que se tardó mucho tiempo en sacar el jugo. Lucas Arts ha dado una lección de cómo hacer una auténtica película en una consola de 32 bits.

\+ El mejor Full Motion Video que hemos visto nunca. Textos y voces en castellano.

− Por su escasa dificultad, es posible que no nos duré todo el tiempo que sería desea-



Zombies, gárgolas, momias o la horrible Medusa son algunos de los pobladores de la fauna de la última producción de Konami para 32 bits. Un trepidante homenaje a las películas de serie B en el que podrás recorrer a tiro limpio las ruinas de una pirámide o los templos de Grecia.





Aunque no gozó de demasiado éxito en su paso por los salones recreativos, **CRYPT KILLER** posee todos los elementos necesarios para hacer felices a los amantes del *shoot 'em-up*, en especial a los fans de esa joya intemporal llamada OPERATION WOLF. Dividido en seis emocionantes fases (con tres subniveles y jefazo cada una), **Konami** no podía encontrar un título mejor para acompañar el lanzamiento europeo de la *Hyper-Blaster*, su pistola para *PSX*, que viene a sustituir a la recortada de la *coin-op*. Como en el recordado BEAST BUSTERS de **SNK**, los enemigos a batir en el juego son toda una colección de seres de ultratumba, desde zombies y gárgolas hasta los entrañables esqueletos de Jasón y los Argonautas. Criaturas del cine de «serie B» y entes mitológicos se dan cita en un juego que combina escenarios generados mediante polígonos y mapeado de texturas con enemigos en 2D y mucho *scaling*. En el plano de la jugabilidad, **CRYPT KILLER** no posee mancha alguna. Es tremendamente divertido (sobre todo a dos jugadores) y posee los suficientes niveles de dificultad para ajustarse a las habilidades de todo tipo de jugadores. Quizás flojea algo en el apartado técnico, pero es justo reconocer que la re-

Por el Valle de

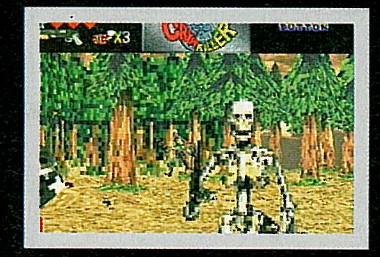



SHOOT 'EM-UP



VERSION SATURN

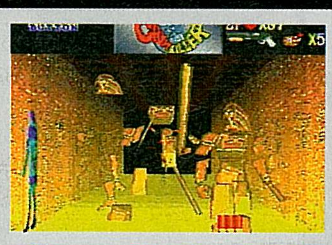
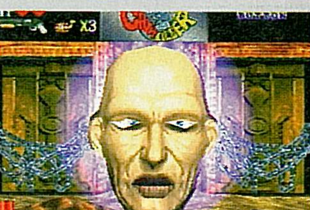
Con las texturas más toscas que se recuerdan en Saturn, los churrescos gráficos de esta versión son una palida sombra al lado de los de PSX.









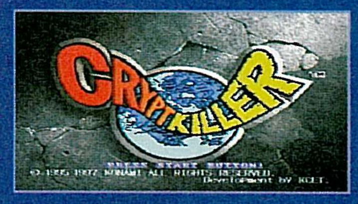





creativa no era tampoco ninguna maravilla. En su favor tiene la opción de elegir diversos caminos durante el juego, lo que permite acceder a un gran número de subfases diferentes. Quizás un mayor esfuerzo en el aspecto gráfico (sobre todo en *Saturn*) hubiera bastado para consagrar a CRYPT KILLER a la categoría de clásico. A pesar de ello se queda en un gran juego, ideal para jugar con pistola.

NEMESIS



las Sombras



KONAMI	
KCET	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 79
Simplemente correctos, es el principal punto débil del juego. En el caso de Saturn, las texturas son poco mas que patéticas.

MUSICA 85
Melodías cargadas de suspense que ambientan la acción como si de una película se tratase. Bastante conseguidas.

SONIDO FX 83
La voz del viejo Tobías que aparece antes de elegir camino es buena, pero el eco hace que no te enteres ni «leche».

JUGABILIDAD 89
Está puntuación está condicionada a que juegues con pistola. De esta manera podrás extraer toda la diversión del juego.




GLOBAL 87
Viendo el paño de que estaba hecho la máquina original, no esperábamos de CRYPT KILLER una maravilla técnica, pero sí algo más. Por suerte, Konami lo compensa con una gran jugabilidad y horas y horas de diversión, empuñando la Hyper-Blaster mientras acogotas zombies y esparces intestinos por la pantalla.

+ Jugar con otro amigo y sendas pistolas. Juerga y risas garantizadas.
− Las texturas de Saturn las ha debido diseñar un chimpancé miope y algo borracho.



FUEGOS

ACCLAIM ESTA REALIZANDO UNA SERIE DE TITULOS BASADOS EN PELICULAS QUE, SEGURAMENTE, OBTENDRAN MAS RENOMBRE QUE ESTOS JUEGOS. EL POR QUE ESTA BASTANTE CLARO. LA MAYORIA DE ELLOS PARECEN HABER SIDO DESARROLLADOS EN TIEMPO RECORD CON LA COSIGUIENTE PERDIDA DE CALIDAD EN EL PRODUCTO ACABADO.

Y este es el caso de **DRAGON HEART**. A pesar de que los paisajes y el ambiente han sido perfectamente recreados con unos gráficos de ensueño y algún que otro efectillo de luz, la animación del personaje parece más propia de un lanzamiento para 16 *bits* que para una consola de nueva generación. El juego sigue el argumento de la película. Encarnando al personaje interpretado por **Dennis Quaid** os veréis envueltos en un mundo azotado por los caprichos de un rey injusto. El héroe luchará contra villanos y dragones contando con la valiosa ayuda de Draco, un dragón que aparecerá cada vez que toquéis un cuerno. Para su entrada en escena se ha utilizado un *scaling* que vuelve a dejar en evidencia la valía de este grupo de programación.

Por un momento llegué a pensar que estaba ante de la versión de ***Super Nintendo***, pero no. Se trataba de la entrega para consolas de 32 *bits*. En cuanto a la mecánica de los combates , que se queda en poco más que ataque-defensa, según avanzáis podréis aprender algún que otro golpe nuevo y más efectivo. No es que revolucionen el juego, pero sí le dan vidilla. Al final de cada uno de los niveles, un dragón estará esperando achicharraros con su cálido aliento convirtiéndose en

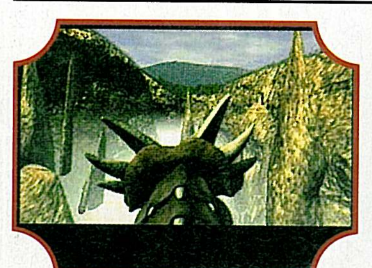


PINE FOREST



CREEK

A VOLAR





ENTRE LA PRIMERA Y SEGUNDA FASE VOLARAS ENCIMA DEL DRAGON. SIGUE LAS FLECHAS PARA LLEGAR AL FINAL.



DARK FOREST

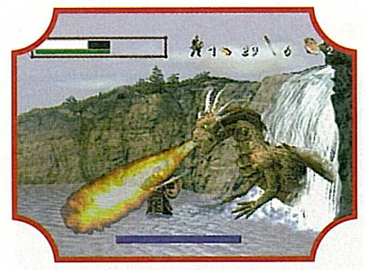






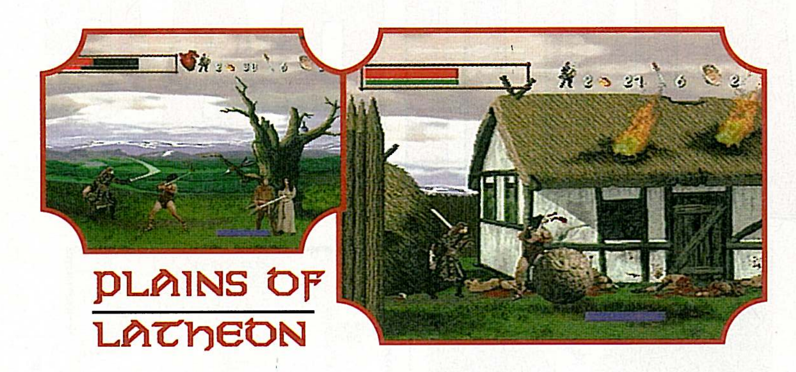
DE ARTIFICIO

DRACO





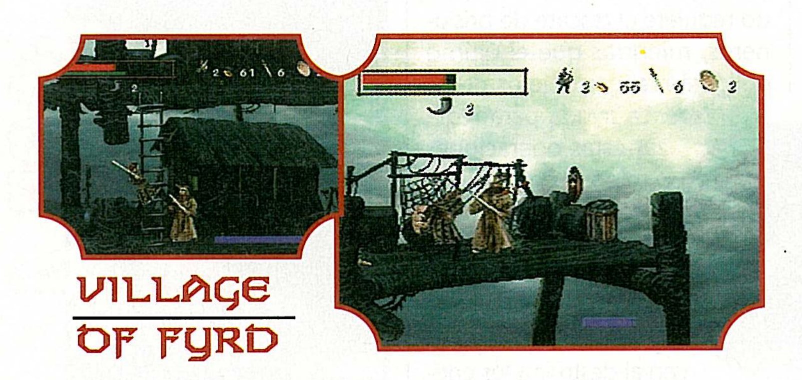
Este dragon tan temible se convertira en un fiel aliado que os permitira descubrir nuevas zonas.



PLAINS OF LATHEON

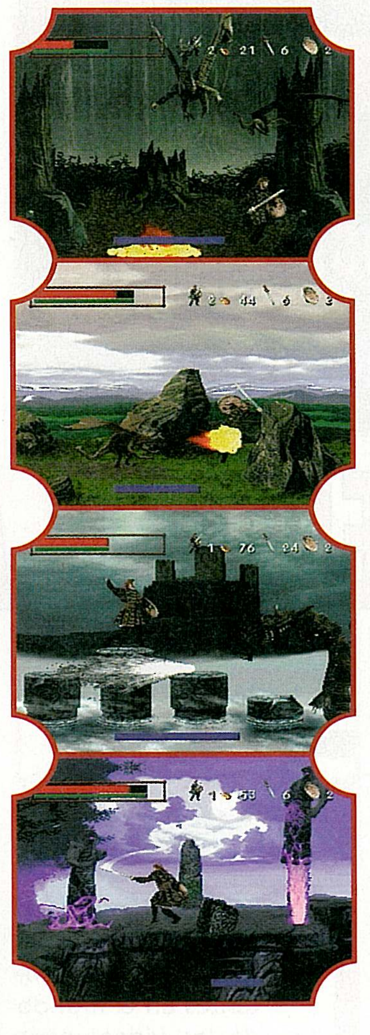


PENDAWOOD



VILLAGE OF FYRD

DRAGONES



uno de los mayores alicientes de la aventura. También hay escenas de CG (*Computer Graphics*) entre algunas fases de una calidad envidiable. La música se suma a los pocos elementos dignos de mención en **DRAGON HEART**, que dado el alto índice de lanzamientos de gran calidad en el mercado, no tiene muchas esperanzas de colocarse en los puestos de honor de nuestro cada vez más inaccesible *Top Ten*.

R. DREAMER



DRAGONHEART FIRE & STEEL

ACCLAIM

FUNCOM

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	16
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 80
Los fondos creados para el juego son preciosos, pero el protagonista y su animación dejan mucho que desear.

MUSICA 90
Sin duda podemos decir que éste es el apartado más sólido y de mayor calidad de este mediocre lanzamiento.

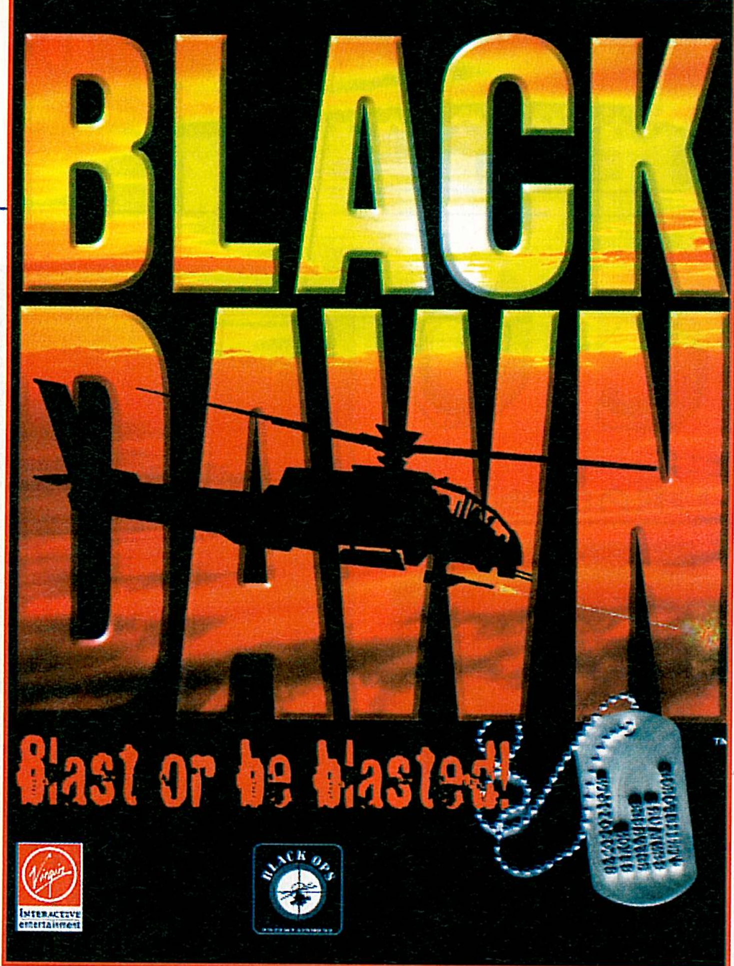
SONIDO FX 81
Los sonidos metálicos son muy realistas, el resto es aceptable pero no cubre la amplia gama de efectos requeridos.

JUGABILIDAD 68
Los combates son sencillos y el juego resulta lineal exceptuando algunas subidas y bajadas que no aportan nada.

75 GLOBAL
La adaptación de películas al mundo del videojuego no está suponiendo un despliegue de calidad por parte de Acclaim. Con DRAGON HEART vuelve a rozar la mediocridad en un título que apenas nos dejará el recuerdo de unos paisajes bellos y una mecánica de juego bastante simple y que no logra captar la atención del jugador.

+ Los fondos del juego y la música son los dos grandes aciertos de este CD.

− El juego resulta bastante lineal y la mecánica es tan sencilla y repetitiva que aburre.







El nuevo arcade de Virgin permite disfrutar de una impresionante variedad de misiones a los mandos de un dinámico helicóptero. La jugabilidad se pone al servicio de PlayStation y Saturn con un programa en la línea de la saga STRIKE.



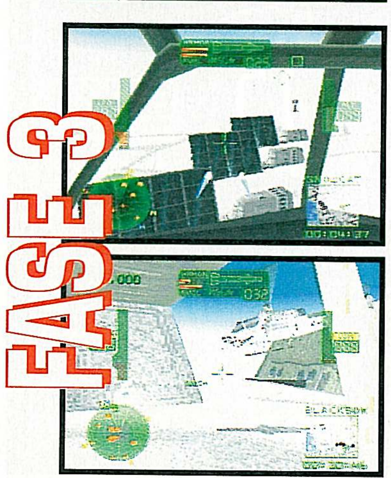


DUELO EN LAS ALTURAS

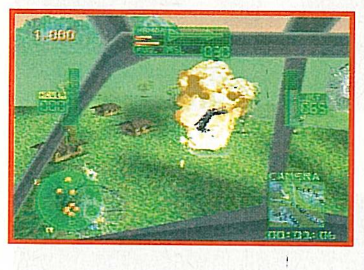
FASE 1



FASE 3



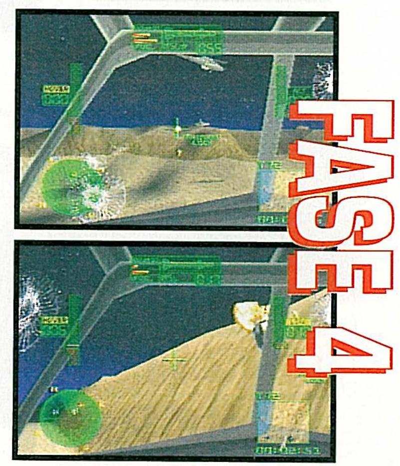




FASE 2



FASE 4

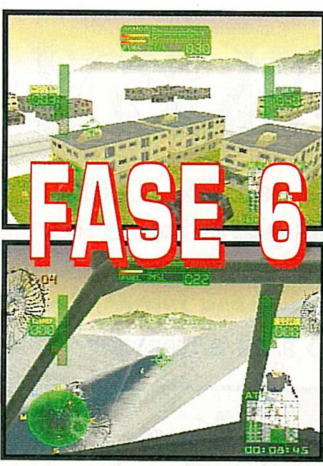


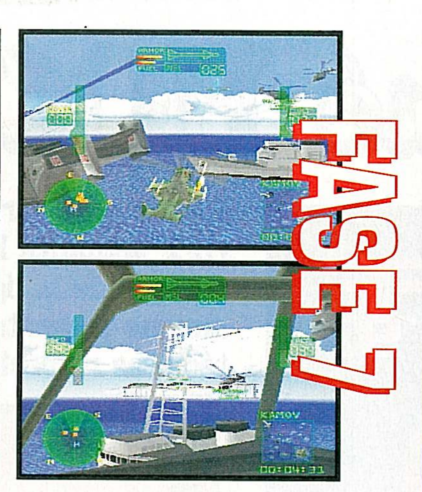
Los arcades basados en helicópteros han tenido muchos representantes en el mundo de los videojuegos desde los entrañables tiempos de ***Spectrum***. Sin remontarnos a esas fechas, la principal saga ha sido la realizada por **Electronic Arts** con sus STRIKE. La reciente aparición del magnífico SOVIET STRIKE para ***PlayStation*** y ***Saturn*** ha supuesto un obligado punto de referencia para cualquier título dentro de este género. **BLACK DAWN** utiliza como hilo conductor la defensa del mundo a los ataques terroristas. La citada excusa sirve para ofrecer una impresionante variedad de escenarios en los que hay que cumplir distintas misiones. Estas pueden agruparse en tres bloques. El primero consiste en la destrucción de diferentes objetivos (armas, edificios, etc), el segundo requiere el rescate de prisioneros, mientras que el último obliga a recoger objetos diversos. La ayuda para realizar estas operaciones se pone de manifiesto en un pequeño mapa radar, y en tres tipos de iconos (armas, combustible y escudo), que aparecen al destruir a los ene-









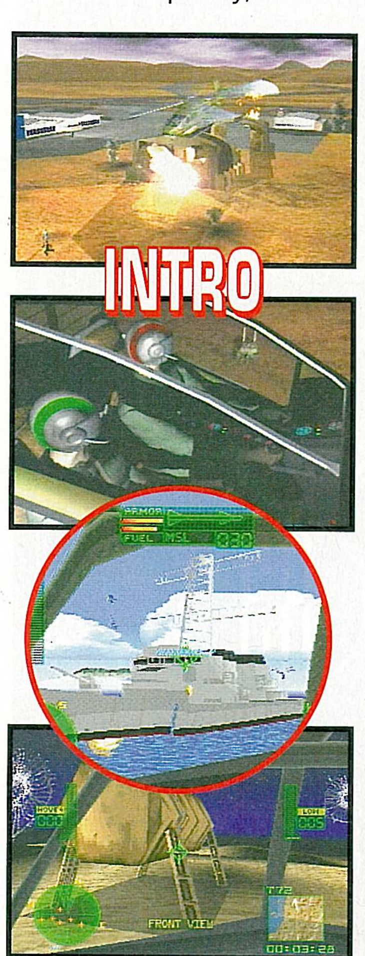


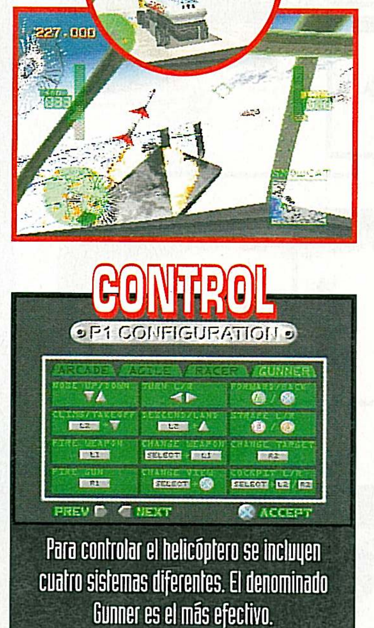
migos. Como puede verse, el desarrollo del juego no varía significativamente del utilizado en SOVIET STRIKE. Las principales diferencias se encuentran en el aspecto gráfico, donde **Electronic Arts** ha puesto el listón muy alto. **BLACK DAWN** no refleja con tanto detalle los elementos y los desniveles de terreno, pero presenta una mayor movilidad del helicóptero y, sobre todo, un desplazamiento mucho más suave. Además, multiplica el número de misiones y hace posible seguir el juego desde dentro de la carlinga junto a otras tres perspectivas más. La jugabilidad y la variedad hacen que el nuevo lanzamiento de **Virgin** sea un magnífico sistema para tener un apasionante duelo en el aire.

CHIP & CE

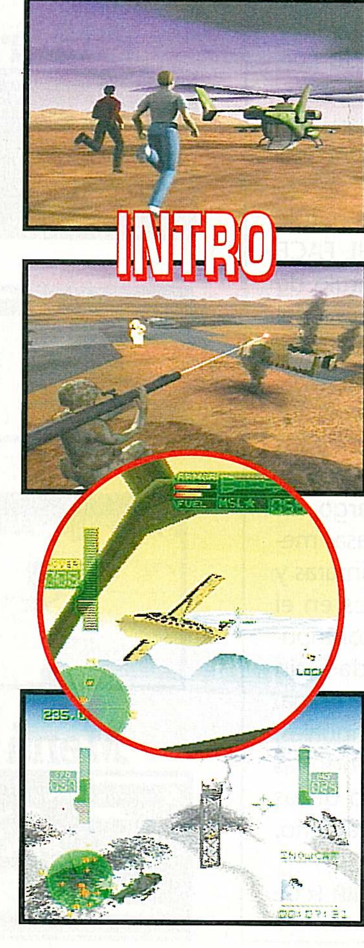


Las diferentes perspectivas incluidas ofrecen su mayor espectacularidad en las imágenes ofrecidas desde la cabina.





Para controlar el helicóptero se incluyen cuatro sistemas diferentes. El denominado Gunner es el más efectivo.





	VIRGIN
	VIRGIN
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	7
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90
Aunque no alcancen la definición de los logrados en otros programas de su género, la calidad es más que notable.

MUSICA 88
La melodía que ameniza durante las pantallas de opciones refleja el ambiente de las clásicas películas de guerra fría.

SONIDO FX 90
Los efectos de sonido son uno de los grandes aciertos del programa. Destacan las explosiones y la voz del copiloto.

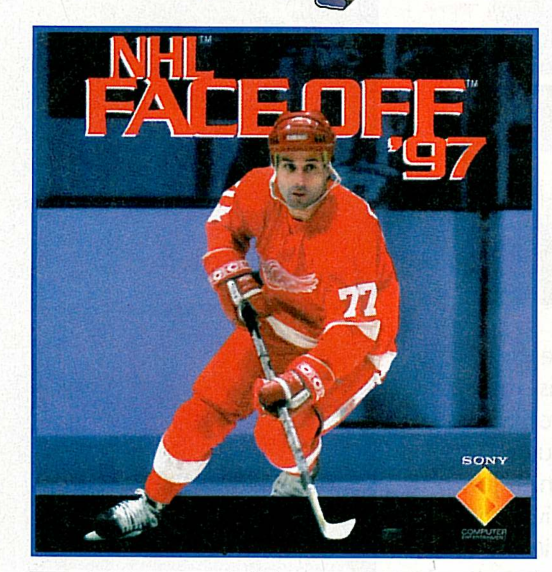
JUGABILIDAD 92
La suavidad de movimientos, su fácil control y la gran variedad de misiones, le otorgan una jugabilidad a prueba de bomba.

91 GLOBAL
La reciente aparición de SOVIET STRIKE para PlayStation y Saturn supone un duro rival para el nuevo lanzamiento de Virgin. Sin embargo, a pesar de no tener la misma espectacularidad visual, la variedad de opciones y la jugabilidad hacen posible que pueda competir con el título de EA en igualdad de condiciones.

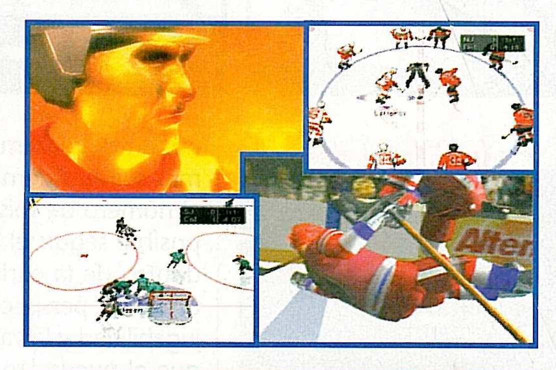
+ La jugabilidad lograda lo convierten en una auténtica joya.
− La presencia en el mercado de títulos con características similares.



Jó, qué HOCKEY

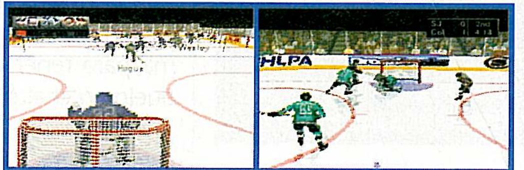


La segunda parte de NHL FACE OFF actualiza las plantillas de los equipos de la liga americana, aunque presenta escasas novedades técnicas respecto a su antecesor.



Hace casi un año la división americana de **Sony** creó NHL FACE OFF. Este título se convirtió en el primer simulador de hockey sobre hielo para ***PlayStation***, sirviendo como piedra de toque para los escasos títulos que han aparecido con posterioridad. Desde entonces, los usuarios de este soporte únicamente han contado con NHL POWER PLAY 96 (**Virgin**) y NHL'97 (**EA**), dos programas con características muy similares con los que se situó el listón a gran altura. NHL FACE OFF se convierte en el primer título de ***PSX*** con dos representantes dentro del hockey. Una vez más, la principal diferencia con su antecesor es la actualización de las plantillas, en las que se incluyen los auténticos protagonistas de los 26 equipos de la **NHL**, junto a las selecciones de las estrellas. Sin embargo, en el apartado técnico se hacen escasas mejoras, manteniendo las cuatro cámaras y haciendo pequeñas variaciones en el apartado gráfico. Estas mejoras contribuyen al aumento de su jugabilidad, sin afectar a la rapidez de la anterior entrega. Las opciones son prácticamente iguales, editor y traspasos incluidos, siendo las principales novedades el regreso de las peleas y el incremento de, dos a ocho, jugadores simultaneos.

CHIP & CE

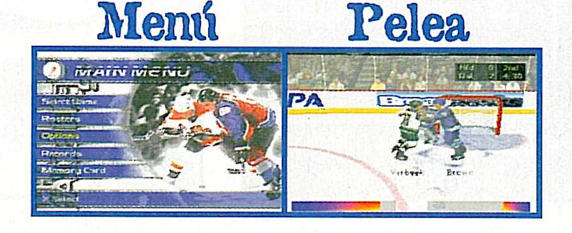


Editor **Traspasos**





Menú **Pelea**







Descubre la mejor forma CENTRO MAIL de comprar el mejor software



Need for speed II

La segunda parte de este emblemático título cuenta con un sinfín de mejoras. Nuevos coches como Jaguar XJ220, McClaren F 1, Lotus Sprit V8, y el Ford G90, son algunos ejemplos de estos magníficos bólidos. Nuevos circuitos con nuevos obstaculos e infinidad de espectaculares paisajes. El juego está plagado de imágenes de vídeo de los súper deportivos que aparecen en el juego en plena demostración de sus facultades. Un deleite para la vista y el oído.



7.990

Voces, textos y manuales en español



Pídelo en tu Centro Mail más cercano o llamando por teléfono



ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ©**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©**514 39 98**
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ©**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ©**296 69 23**
Badalona • Olof Palmer, s/n ©**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ©**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13©**796 07 16**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©**22 47 29**

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ©**23 46 51**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©**59 92 88**

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ©**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038.©**378 22 22**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ©**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47©**642 62 20**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©**617 11 15**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©**40 55 73**

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©**26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©**43 67 50**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©**29 30 83**

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ©**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1©**464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ©**927 21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ©**927 53 61 56**

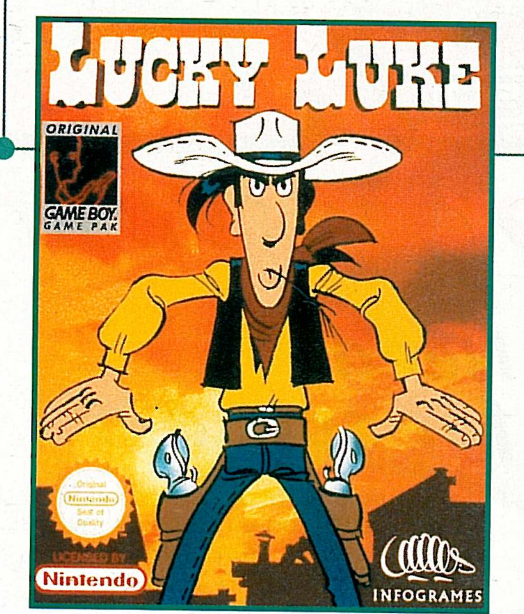
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©**371 13 16**

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237©**371 13 16**

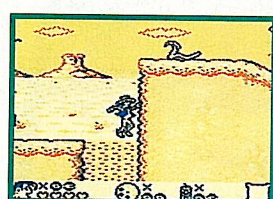
902·17·18·19

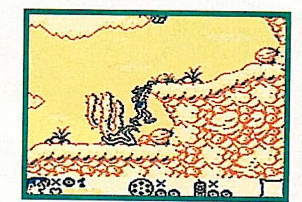


PLATAFORMAS



LA GIGANTE FRANCESA VUELVE POR SUS FUEROS Y NOS OFRECE UN ARCADE DE PLATAFORMAS EN EL QUE, COMO NO PODIA SER DE OTRA FORMA, TENDREMOS LA PERTINENTE FASECITA DE RIO.

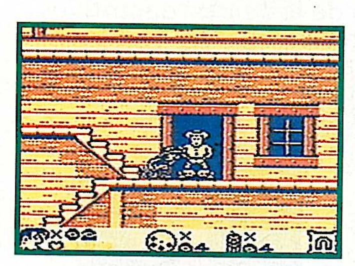




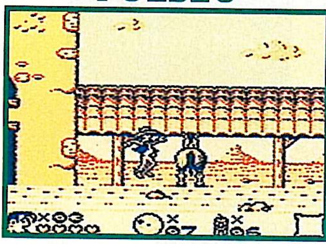
CUANDO EL RIO SUENA...

Pocas cosas se pueden contar ya sobre un juego de **Infogrames** diseñado para ***Game Boy***. Tan sólo sus personajes, que bien pudieran ser Tintin, Spirou o los Pitufos, varían de un lanzamiento a otro. Ahora le ha tocado el turno a **LUCKY LUKE**, que de nuevo nos ofrece la posibilidad de enfrentarnos a un arcade de plataformas sin demasiada miga. Lo que sí debemos reconocer es que con cada nuevo juego la calidad técnica va mejorando, aunque siempre dentro de las pautas marcadas por la propia **Infogrames**. Como ya hemos dicho, poco más se puede contar, tan sólo soltar la frasecita de siempre: si te gustaron los anteriores juegos de **Infogrames, LUCKY LUKE** te gustará, sino, será mejor decantarse por otras opciones.

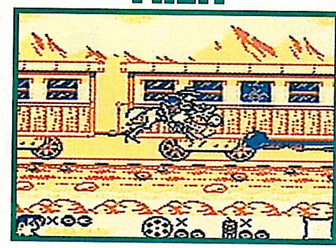
J. C. MAYERICK



PUEBLO

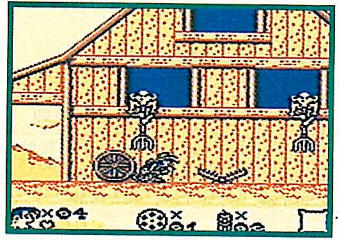


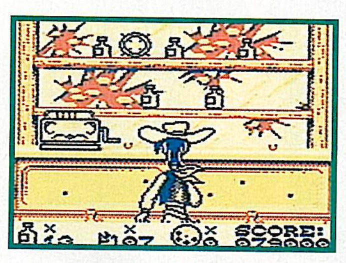
TREN



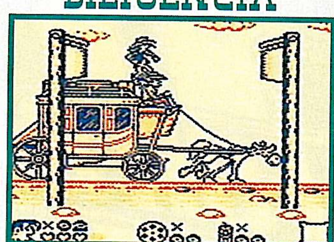
BISONTES

RANCHO

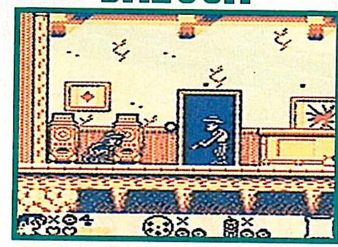




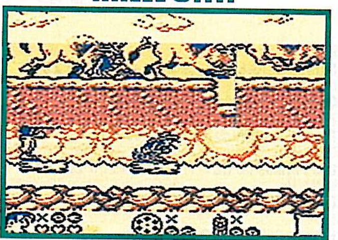
DILIGENCIA



SALOON



¡¡¡¡RIO!!!!



... INFOGRAMES LLEGA



NINTENDO

INFOGRAMES

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	12
CONTINUACIONES	VARIABLE
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 86
Tiene algunos detalles bastante buenos, como el magnífico scroll parallax de las fases de la diligencia y el tren.

MUSICA 87
LUCKY LUKE no ha sido programado por Bit Managers, pero sí su música, que resulta igual de pegadiza que la de sus juegos.

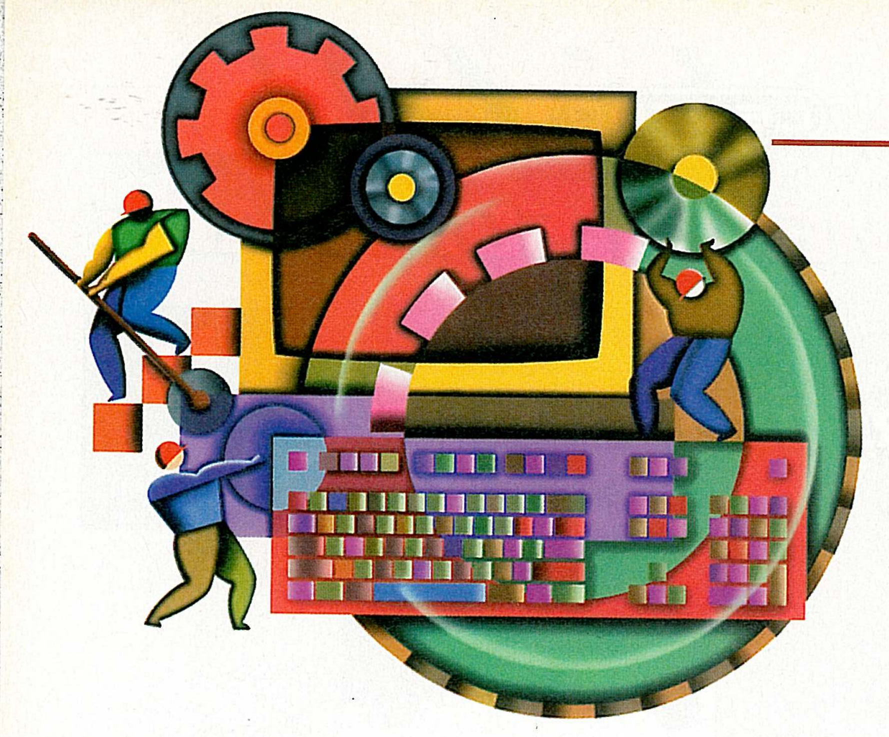
SONIDO FX 83
Si en algo flaquea este LUCKY LUKE de Infogrames es en los efectos de sonido, poco trabajados y bastante escasos.

JUGABILIDAD 84
Siempre resulta divertido jugar con este tipo de juegos, aunque su desarrollo nos parece excesivamente lineal.

85 GLOBAL
Si ya se ha tenido la oportunidad de jugar con títulos como SPIROU o TINTIN EN EL TIBET, es fácil hacerse una idea de lo que se encontrará en este LUCKY LUKE. Interesantes gráficos, buenas músicas y, como siempre, un sistema de juego demasiado lineal y, a veces, bastante pesado. «Tu mismo con tu propio mecanismo».

\+ El scroll parallax de algunas de las fases, con efectos muy interesantes.

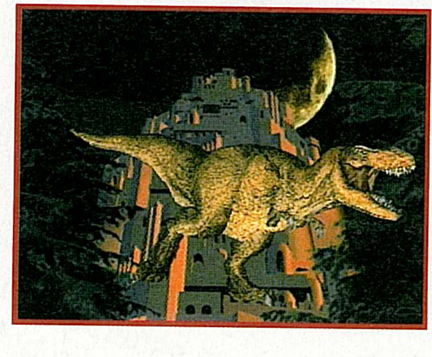
− Infogrames se repite una y otra vez, sin renunciar a la ya clásica fase del río.



Programar videojuegos dejará de ser, desde hoy, un hobby para unos pocos privilegiados. Gracias al lanzamiento del kit de desarrollo «casero» NET YAROZE, Sony propone volver a los tiempos en que cualquiera podía hacerse famoso (y rico, por qué no) desde el ordenador de su casa. Este mes abrimos una nueva sección en la que trataremos de explicaros todos los secretos de la programación.

DE VUELTA A LA DECADA DE LOS 80

Si muchos de vosotros habéis sentido alguna vez el gusanillo de la programación, estáis de enhorabuena. Desde este mismo mes os proponemos una nueva forma de ver el mundo de los videojuegos, y todo ello gracias al kit de desarrollo «casero» que **Sony** a puesto a la venta, el ya famoso **NET YAROZE**. Os explicaremos desde el funcionamiento interno de ***PlayStation*** hasta las técnicas de programación más comunes, pasando por el funcionamiento de las herramientas que se nos entregan y, cómo no, el lenguaje de programación C, cuyo conocimiento resulta imprescindible en la aventura que nos proponemos a afrontar. Sabemos lo complicado que puede resultar todo esto (estamos seguros de que en un principio todo os sonará a chino), pero con un poco de paciencia y perseverancia, los resultados pueden ser sorprendentes. En esta nueva sección tendrá cabida todo aquello relacionado con el tema de la programación y el desarrollo de videojuegos, aunque siempre aplicado a las posibilidades que el *kit* **NET YAROZE** nos brinda. Intentaremos acercar las opiniones de los programadores, mostrar cómo se hizo este o aquel juego e, incluso, explicar los secretos mejor guardados de cada uno de ellos.



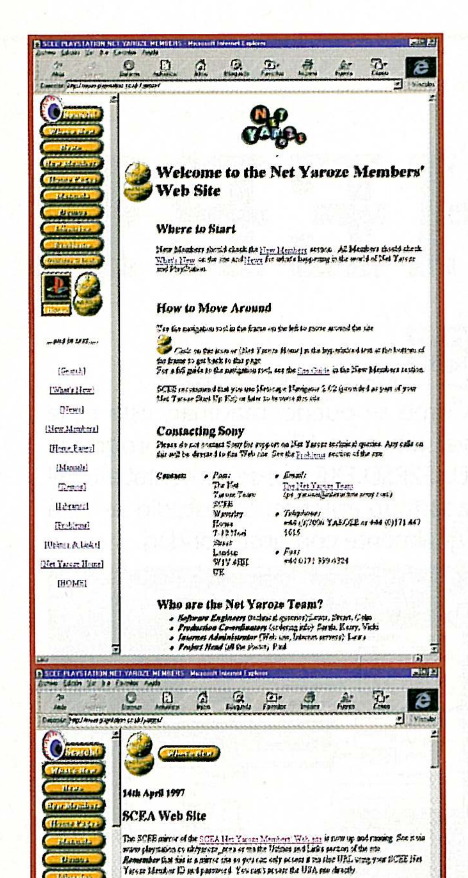
Aún así, lo mejor para empezar es conocer el entorno en el que nos moveremos, por lo que resultará conveniente echar una ojeada a los componentes de dicho *kit* de desarrollo. En este primer capítulo hablaremos de la página *WEB* de **NET YAROZE**, a la que se nos permitirá el acceso por medio de nuestro nombre y clave (que se nos entrega al adquirir el *kit*). También, y como es lógico, se hace un breve repaso sobre cada una de las herramientas de *software* que se incluyen, completando esta primera entrega con el sencillo programa «Hello World!», inevitable comienzo para todo curso de programación que se precie de serlo.

Si deseáis adquirir el *kit* **NET YAROZE** u obtener información sobre el mismo, sólo tenéis que llamar al número **007 44 (0) 171 447 1616**, escribir un E-Mail a **ps_yaroze@interactive.sony.com** o rellenar el formulario en **http://www.scee.sony.co.uk.** El precio, ya sabéis, 550£ (al cambio unas 125.000 pesetas).

J. C. MAYERICK

aprende a PROGRAMAR con net yaroze

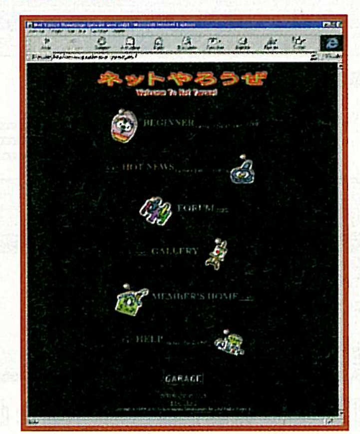




La página WEB es uno de los elementos a los que más importancia le ha dado **Sony**. Su idea es que a través de ella se distribuyan *demos*, se aporten ideas y, por qué no, se creen grupos de programación «internacionales» que puedan dar el fruto deseado en un futuro. Cada miembro de **NET YAROZE** tiene derecho a incluir su página WEB en el servidor de **Sony**, lo que le permitirá mostrar sus creaciones a los demás miembros de la red. Este mes os traemos tres sencillos ejemplos de lo que podréis encontrar en ella. En el número que viene os contaremos más secretos.

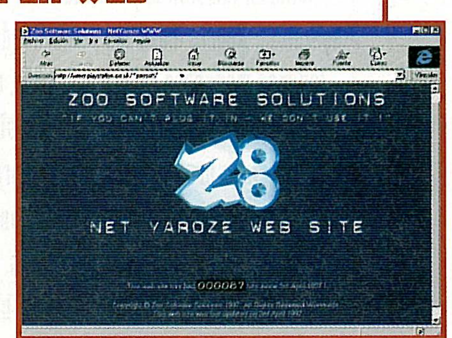
LA PAGINA WEB

UNA VUELTA POR JAPON



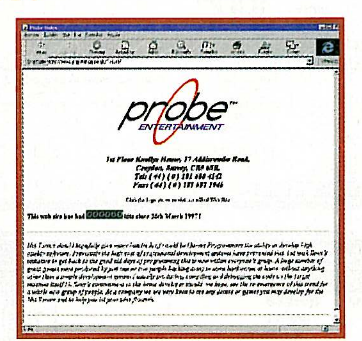
La WEB de **NET YAROZE** en **Japón** lleva funcionando desde Mayo del 96. Podemos acceder a ella a través de un *mirror* existente en la WEB Europea, aunque para sacar algo en claro deberemos echarle un poco de paciencia (por aquello de que todo está en japonés). De cualquier forma, las *demos* japonesas están incluidas en el apartado *demos* de la WEB europea. En breve se pondrá en marcha la página norteamericana, cerrando el triángulo que **Sony** se había propuesto.

LOS MIEMBROS DE LA WEB



Cada miembro de la WEB tiene derecho a crear su propia página en el servidor de **Sony**. En ella puede mostrar sus creaciones, ideas o proyectos e, incluso, puede fundar su propia «compañía», como ha hecho este miembro de cuya página os mostramos una captura. Si somos realmente buenos, no tardaremos en hacernos muy famosos dentro de la WEB.

¿BUSCAS TRABAJO?



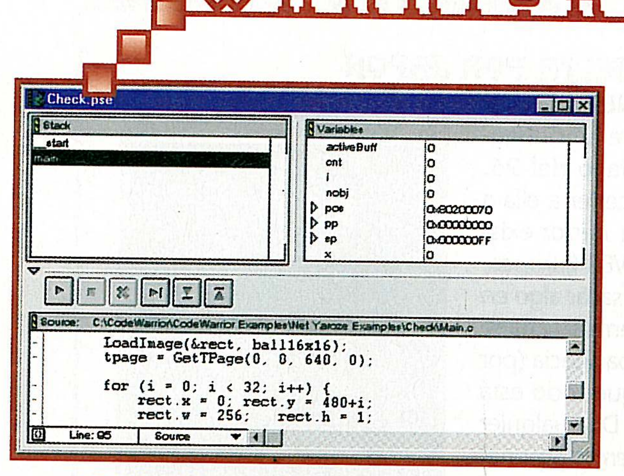
Si realmente sois buenos en esto de la programación, es posible que vuestro futuro laboral se vea bastante más claro. Esta que tenéis a la derecha es la página que **Probe** mantiene en la WEB de **NET YAROZE**. En ella se pide que los programadores y grafistas les manden sus creaciones, en busca, claro está, de un nuevo genio que engrose sus elitistas filas.



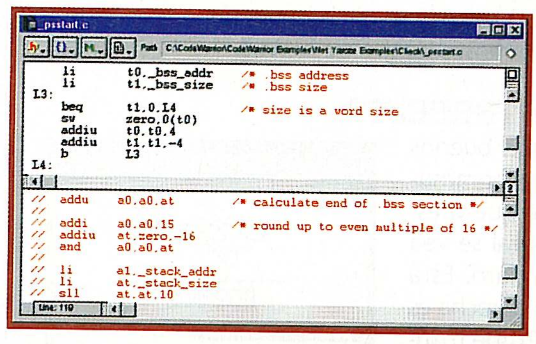


LAS HERR

CODE WARRIOR



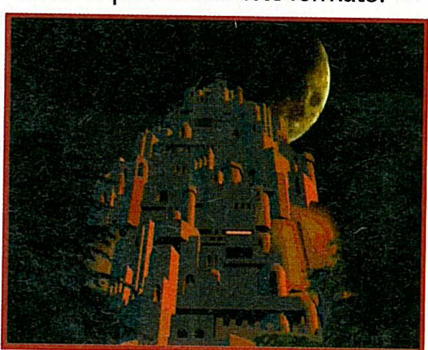
CODEWARRIOR es un entorno integrado de desarrollo (IDE) para NET YAROZE creado por la compañía Metrowerks. Ha sido diseñado para Windows 95/NT y Mac OS (con Power PC), por lo que los usuarios de este último sistema tendrán también la posibilidad de desarrollar para PlayStation. Aporta todas las posibilidades que incluyen los más modernos IDE del mercado, entre los que se encuentra el ensamblador en línea, el gestor de proyectos o el class browser, elemento imprescindible en la programación en C++. Más información en la dirección http://www.metrowerks.com/products. Y todo ello a un precio bastante más asequible de lo normal.





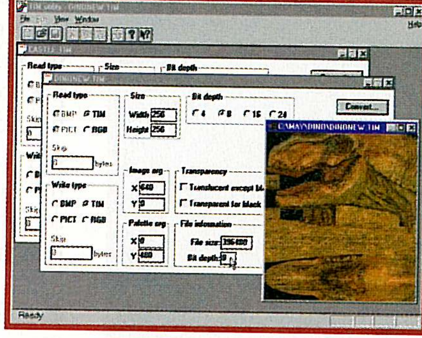
TIMV.BAT

Aplicación que permite visualizar en la televisión, a través de ***PSX***, ficheros TIM, formato gráfico utilizado por las librerías de **NET YAROZE**. Próximamente explicaremos este formato.



TIMUTIL.EXE

Además de realizar otras muchas tareas (que explicaremos más adelante, cuando sea necesario) TIMUTIL.EXE permite la conversión de gráficos entre los formatos TIM, BMP, PICT y RGB.



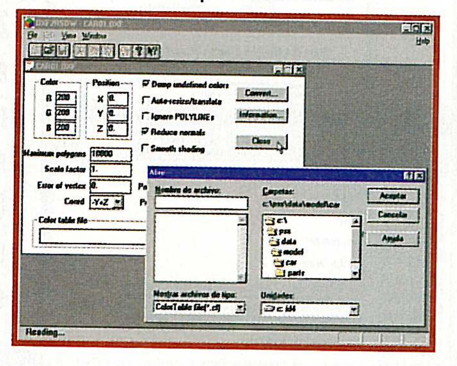
DXF2RSD.EXE

Una vez elaborados los esqueletos de nuestros modelos en 3D, será necesario almacenar éstos con el formato del estándar DXF. Después se debe utilizar este DXF2RSD.EXE, que creará los cuatro ficheros que conforman el formato RSD, utilizado por las librerías 3D de **NET YAROZE**. Cuando entremos a estudiar la programación 3D, se estudiará en profundidad esta aplicación.



DXF2RSDW.EXE

Como se puede imaginar, esta es la versión para ***Windows*** del programa DXF2RSD.EXE que se comentaba en el apartado anterior. Su estudio se verá igualmente con posterioridad.





RSD2DXF.EXE

Crea un fichero DXF (utilizable con la mayor parte de los programas de diseño 3D) a partir de los cuatros ficheros que conforman el estándar RSD. Cuenta con opciones adicionales a través de las cuales podremos recibir información sobre los modelos.

RSDCAT.EXE

Permite la creación de un único fichero RSD a partir de varios ficheros RSD. Su utilización se complementa con el uso de la utilidad RSDFORM.EXE, que se explica en el siguiente apartado. Apenas cuenta con una opción en la línea de comandos, con la que obtendremos información de la conversión.



RSDFORM.EXE

Es, posiblemente, una de las utilidades más complejas de las que se entregan. Permite el movimiento y la transformación de objetos en 3D (en formato RSD). La complejidad de uso radica en la necesidad de indicar las nuevas coordenadas a través de la línea de comandos, sin una referencia visual.

Las herramientas que se entregan con el kit son el punto de partida de nuestra aventura. No os preocupéis si no entendéis del todo lo que se cuenta sobre ellas, en posteriores entregas se explicará con detalle la utilidad de cada una de ellas, según vaya siendo necesaria su comprensión.



AMIENTAS



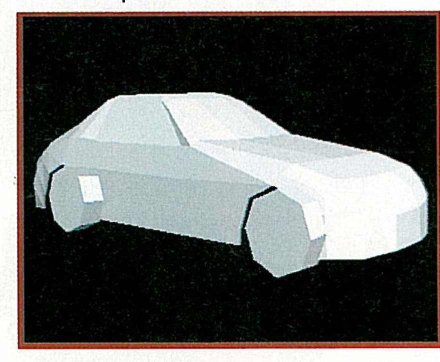
RSDLINK.EXE

El formato RSD utiliza cuatro ficheros para almacenar toda la información concerniente a cierto objeto u objetos 3D. Con esta utilidad se unifica en un solo fichero TMD (el formato que finalmente se utilizará) toda la información, con lo que resultará mucho más sencillo su manejo a la hora de crear las aplicaciones. Su utilización es relativamente compleja, por lo que será necesario un estudio a fondo.



RSDV.BAT

Cuando ya se tiene un objeto 3D en formato RSD, se puede utilizar esta utilidad para *PlayStation* que permite visualizar en el televisor una *preview* del modelo que se ha creado.





SMF2SEQ.EXE

Entramos de lleno en las utilidades destinadas al manejo del sonido. Esta, en concreto, transforma un fichero estándar MIDI (SMF) en formato SEQ, que es el tipo de fichero utilizado por las liberías de audio de *PlayStation*.



AIFF2VAG.EXE

Ya que se crean los ficheros de audio con otro tipo de programas, es necesario realizar una conversión entre los formatos existentes. Esta utilidad permite convertir entre los formatos WAV de *Windows*, PCM, AIFF y SEQ



MKVAB.EXE

Construye un fichero VAB a partir de las tablas de atributos del formato VAG, que previamente se habrá obtenido con el uso de la utilidad AIFF2VAG.EXE



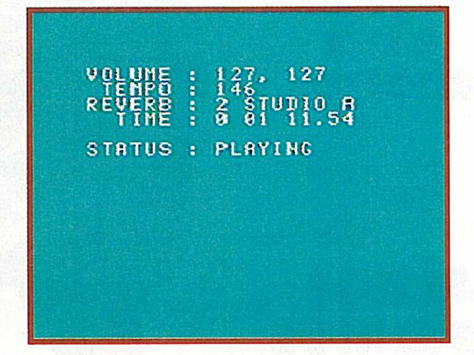
VABSPLIT.EXE

Crea ficheros separados para las tablas de atributos (VH) y de ondas (VB) a partir del formato VAB. Todo esto será explicado con posterioridad.



SEQPLAY.BAT

Como su propio nombre indica, permite reproducir un fichero SEQ a través de *PlayStation*, utilizando las fuentes de sonido incluidas en el disco de arranque de **NET YAROZE**.

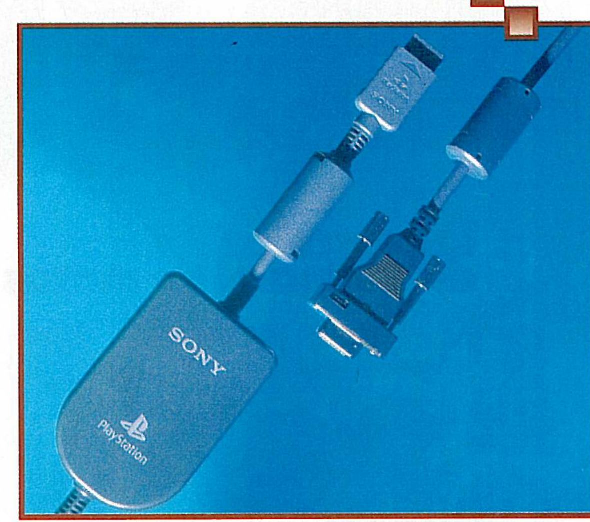




VABPLAY.BAT

Al igual que el anterior, aunque en esta ocasión se permite la especificación de las fuentes de sonido que previamente se hayan creado, y no las que por defecto se entregan con el disco de arranque de **NET YAROZE**. Destacar que podremos experimentar con los distintos efectos que el *hardware* de *PlayStation* nos permite, lo que ayudará a elegir con mayor exactitud los arreglos que se le introducirán a las músicas. Aunque el sonido no es uno de los puntos más importantes, en un futuro intentaremos tratar este aspecto de la programación.

COMM CABLE



Es sin duda el elemento más importante del kit. Con él se establece la comunicación entre el ordenador y la consola, lo que permite la transferencia y depuración de los programas que creemos. El gestor de comunicaciones para PC se llama SIOCONS y se entrega con el kit. Debido a su vital importancia, hemos decidido dejar para el mes que viene la explicación de esta utilidad.

NUESTRO PRIMER PROGRAMA

ESTE PEQUEÑO PROGRAMA ESCRIBE "HELLO WORLD" EN LA PANTALLA DE NUESTRO PC. AUNQUE ESTO PAREZCA POCO UTIL, EN REALIDAD RESULTA DE MUCHA UTILIDAD, SOBRE TODO CUANDO PROCEDAMOS A DEPURAR NUESTRAS FUTURAS CREACIONES.

```
//*****************************
  * Hellow.c                  *
  * Programa: Hello World!    *
  * Autor: Super Juegos       *
  ******************************//

#include <libps.h>

void main
{
    printf("\nHello World!\n");
}
```

la revista más avanzada que hayas visto nunca

en el número de mayo...





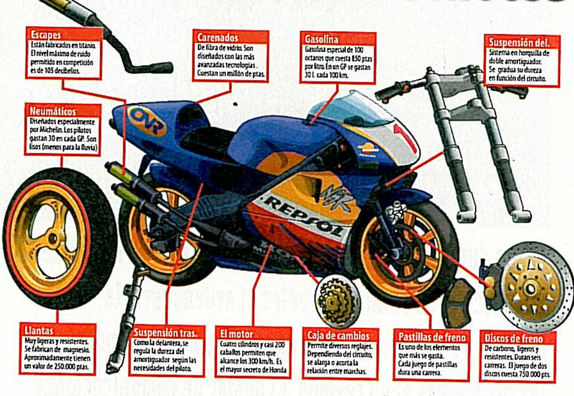
el 1 de mayo elecciones generales británicas



costumbres salvajes que hay por ahí

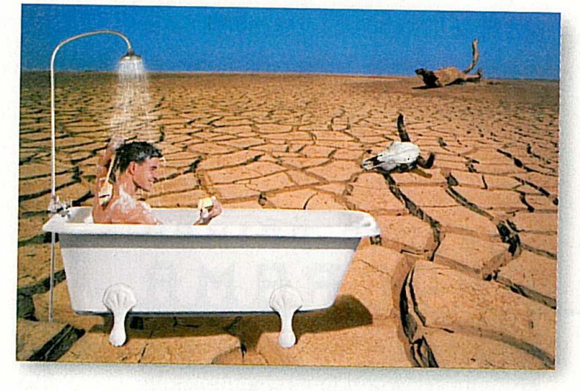


los secretos del mundial de motos



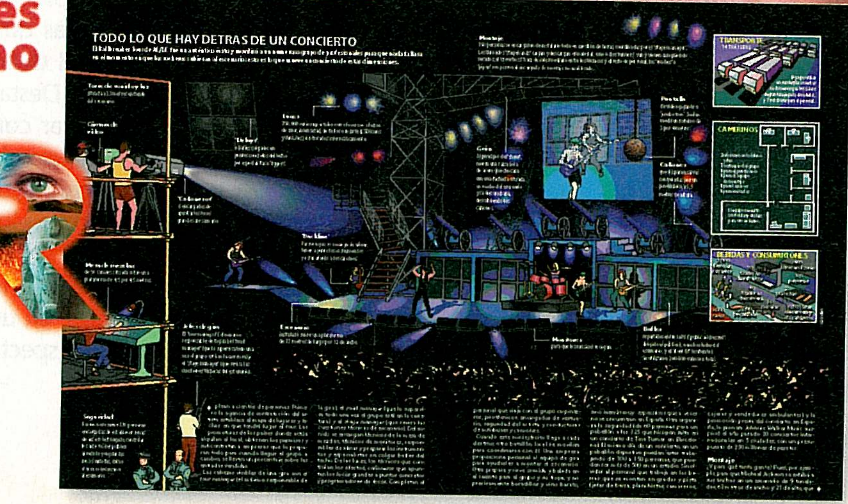
qué son las dietas disociadas

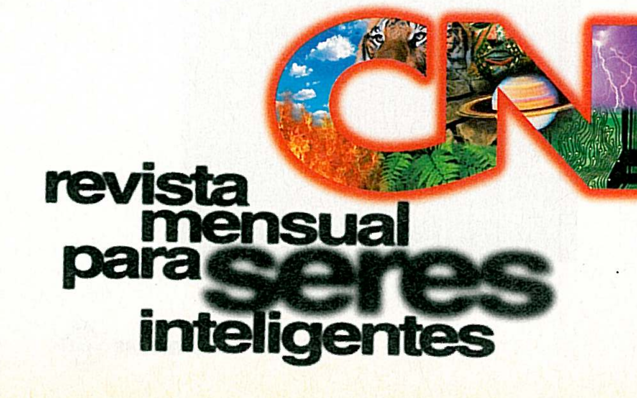
cómo sacarle el jugo a tus ahorros



Así nos estamos cargando el mundo







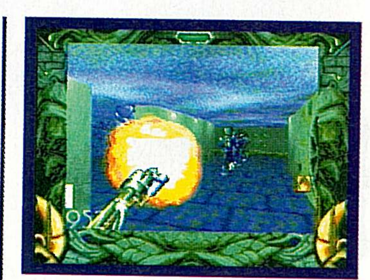

GRUPO ZETA

AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

GENETIC SPECIES, UN ARCADE ESPECTACULAR

Ya hace algunos meses os hablamos de este juego en la línea de DOOM, y parece que por fin la gente de **Ambrosia** ha encontrado un distribuidor para su juego y ese es, cómo no, **Vulcan**, que lo lanzará en unos meses. **GENETIC SPECIES** posee unos gráficos súper



detallados y sonidos impresionantes. La velocidad del juego es muy alta, e incluso se podrá jugar bastante bien en un *A1200* sin acelerar. Esto no quiere decir que no se puedan utilizar aceleradoras para lograr una mayor velocidad, ya que los programadores han previsto incluso el uso de tarjetas gráficas. En breve tendréis una detallada *review* de este juego en formato *CD-Rom*.





LA BATALLA DEFINITIVA YA SE ACERCA

FORGOTTEN FOREVER es el nombre del juego que **Charm Design** está programando y que toma todas sus ideas de **COMMAND AND CONQUER**. La apariencia, como podréis comprobar, es exactamente igual a la del arcade de Westwood, y sus programadores prometen aportar nuevas ideas al género. Aún falta bastante tiempo para que esta producción vea la luz. Ya os informaremos.

EL PRIMER LIBRO INTERACTIVO EN CASTELLANO

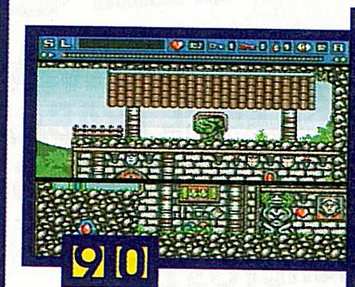
Si queréis disfrutar de las aventuras de esos libro-juegos de Dragones y Mazmorras, sólo tenéis que conseguir esta magnífica creación de **Avalon Software**. Con el título **DRAGONES Y MAZMORRAS, LA MAGIA AL REVES** es un libro interactivo que podréis ver en cualquier *Amiga*. Informaros en **Internet**, en www.dnet.es/personales/beleng/index.html.



TOP 5 VULCAN

Juego	Género	Máquina	Nota
TINY TROOPS	ESTRATEGIA	A500	93
HILL SEA LIDO	ESTRATEGIA	A500	91
BURNOUT	ARCADE	A1200	93
VALHALLA 3	AVENTURA	A500	90
JETPILOT	SIMULACION	A500	90

NOVEDADES



BOGRATS

Dando una vuelta de tuerca más a los juegos de puzzle, Vulcan nos presenta este arcade en el que un padre deberá guiar a sus pobres hijitos de regreso a casa.



POWDER

Los que tengan ganas de matar el tiempo machacando marcianos tienen su gran oportunidad con este espectacular y divertido juego que podéis encontrar en Aminet.

DEMO DEL MES



DEUS EX MACHINA

Este es el nombre de la demo que quedó en tercer puesto en el certamen The Party´97. Cuenta con unos interesantes efectos en 3D, y una absorbente banda sonora al mas puro estilo Jungle.

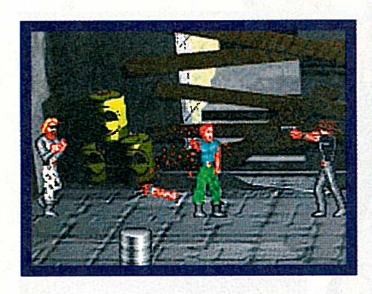
Más de un año llevamos en esta sección. En este tiempo hemos visto grandes juegos e increíbles noticias de este «amiguero» mundo nuestro. A pesar de que Amiga ha vuelto a cambiar de manos una vez más, empiezan a llegar buenas noticias para los usuarios españoles. ¡Atentos!



NOTICIAS

LA LUCHA EN LAS CALLES JAMAS FUE TAN BRUTAL

STRANGERS es el título con que **Vulcan** se estrena en el mundo de los arcades de lucha. Siguiendo el esquema de RENEGADE, estamos ante un juego con muchísimas opciones, golpes distintos y violencia asegurada. El juego combina *sprites* tradicionales perfectamente animados con fondos



renderizados. Podrán participar hasta seis jugadores simultáneos que elegirán entre treinta y dos personajes cada uno con su propio nivel de inteligencia. Podremos utilizar armas tan variadas como martillos, bates de baseball, palos de hockey, cadenas, pistolas, etc. En los próximos meses podréis disfrutar de las excelencias de este salvaje juego de lucha.

PACMAN VIAJA A UNA NUEVA DIMENSION EN 3D

Parece que la moda de los juegos tridimensionales va a llegar a límites insospechados, y como muestra aquí tenéis este **WOLFPAC**, que como vislumbra su nombre, se trata de una versión tridimensional de PACMAN con la ventaja de que podremos huir de nuestros enemigos con toda la libertad



de movimientos posible en un entorno 3D. Su queréis ver el juego en acción, sólo tenéis que pasaros a por una versión *demo* en la dirección de **Internet** de los programadores www.onlineloop.com.

RED SOFT

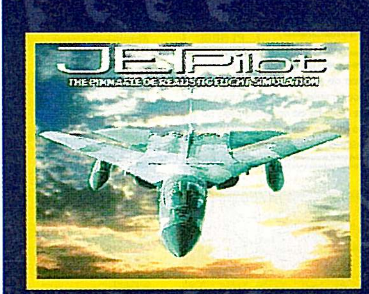
LA NUEVA GENERACION DE EMULADORES



Mientras esperamos ansiosos la nueva versión de su emulador de MSX, Red Soft nos ha sorprendido con dos nuevos proyectos: AMIGAMEBOY y AMIMASTERGEAR, que como habréis podido adivinar son emuladores de las consolas portátiles de ocho bits de Sega y Nintendo. Pese a encontrarse aún en estado de programación, ambas aplicaciones ya muestran unas cualidades únicas, y nos permitirán ejecutar la mayoría de los juegos de estas consolas. Para informarte escribe al E-Mail skid@bcn.servicom.es

ULTIMAS NOTICIAS

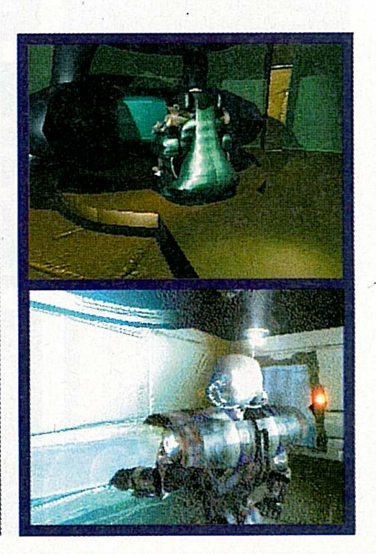
LOS JUEGOS DE VULCAN ESTARAN EN ESPAÑOL



Como no podía ser de otra manera, la mejor compañía para Amiga no olvida a los «amigueros» de este país, y por eso ha decidido empezar a traducir sus juegos a nuestro idioma. Puede que en los próximos meses Vulcan nos de alguna sorpresita más. Os mantendremos informados.

EL PROYECTO MAS AMBICIOSO JAMAS PROGRAMADO

GOLEM SAGA es, como han bautizado sus programadores, a una serie de películas interactivas para *Amiga* al estilo de D, pero con secuencias arcade. Este juego utiliza la técnica de compresión **XFL'96**, desarrollada por **Underground Software**, y capaz de ofrecer una calidad superior años luz a cualquier rutina MPEG, ya que funciona a tiempo real en cualquier ***Amiga* 1200** sin ningún tipo de aceleradora gráfica.



TINY TROOPS

Preparado para su lanzamiento simultáneo para PC y Amiga por parte de Mindscape, este juego jamás vio la luz para nuestros ordenadores. Por fortuna, esos buenos chicos llamados Vulcan compraron el juego y ahora nos ofrecen la oportunidad de disfrutar con él. **TINY TROOPS** se podría definir como un **COMMAND AND CONQUER** en miniatura, ya que su funcionamiento es muy similar. La mecánica del juego es muy simple, tan sólo se trata de vencer al contrario, algo que podemos hacer de dos maneras: la primera destruyendo a todas sus fuerzas, y la segunda destrozando las bases enemigas. Aunque en principio sólo manejamos a un puñado de soldados, a medida que vayamos avanzando podremos manejar vehículos y armas con mayor potencia de fuego. La cantidad de tácticas que podemos realizar con los soldados sólo se ve superada por el número de misiones a realizar. ¡Genial!



A 500

WORK BENCH	1,2
Nº DISCOS	5
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

89	GRAFICOS
88	SONIDO
86	MUSICA
94	JUGABILIDAD

GLOBAL **93**

Después de centenares de demos de proyectos inacabados, por fin tenemos la oportunidad de disfrutar de un gran juego de batallitas, original, divertido y adictivo. ¡Bien por TINY TROOPS!



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

A PIE DE PISTA

EL TENIS VUELVE CON FUERZA AL MERCADO NIPON DE PLAYSTATION MOSTRANDO UNA INTERESANTE VARIEDAD DE ENFOQUES. PRUEBA DE ELLO ES LA DIFERENCIA ENTRE LOS DOS TITULOS QUE APARECEN RECOGIDOS EN LA SECCION DE ESTE MES. LOVE GAME'S OPTA POR UN SENCILLO DISEÑO GRAFICO EN BUSCA DE UNA ELEVADA JUGABILIDAD. POR SU PARTE, V TENNIS 2 MUESTRA UNOS GRAFICOS MUCHO MAS ELABORADOS, EN LA LINEA DE LOS CLASICOS SIMULADORES DE TENIS. DOS JUEGOS DIFERENTES PARA UNO DE LOS GENEROS CON MAS REPRESENTANTES.

▪ JAVIER ITURRIOZ ▪

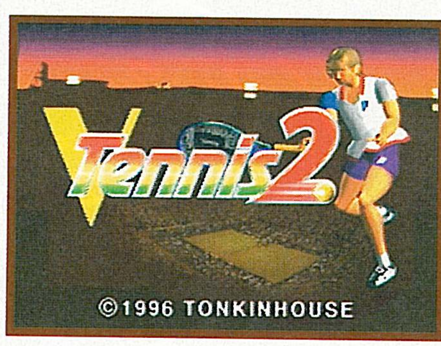





V TENNIS'2

PLAYSTATION ▪ CD ROM

Cuando aún no ha llegado a **España** la primera entrega de V TENNIS, los usuarios japoneses ya pueden disfrutar de la segunda parte. La recién nacida saga cuenta con el prestigio de ser programada por **Tonkinhouse**. Esta compañía es la creadora de SUPER TENNIS, uno de los juegos que rompió esquemas en los primeros años de vida de ***Super Nintendo***. El nuevo compacto mantiene la línea de su predecesor, del que ya dimos cumplida noticia en esta sección hace aproximadamente un año. Así, opta por un simulador de corte clásico, con jugadores bien proporcionados. Los gráficos son poligonales, recogiendo con todo tipo de detalles las características físicas de los tenistas. Estos, a diferencia de lo que ocurría en la anterior versión, son reales. La variedad de cámaras también está presente en las 12 perspectivas incluidas, algunas de ellas ciertamente espectaculares. El fondo de las canchas presenta, mediante un plano de *scroll*, monumentos y paisajes típicos de los 8 campos recogidos. Esta calidad visual ya ha sido lograda por otros simuladores, por lo que el mérito ha sido compaginarla con una elevada jugabilidad. El resultado final es un gran programa que supera con creces la primera entrega, y que vuelve a situar a **Tonkinhouse** en el lugar en el que se merece.



INTRO

EDITOR

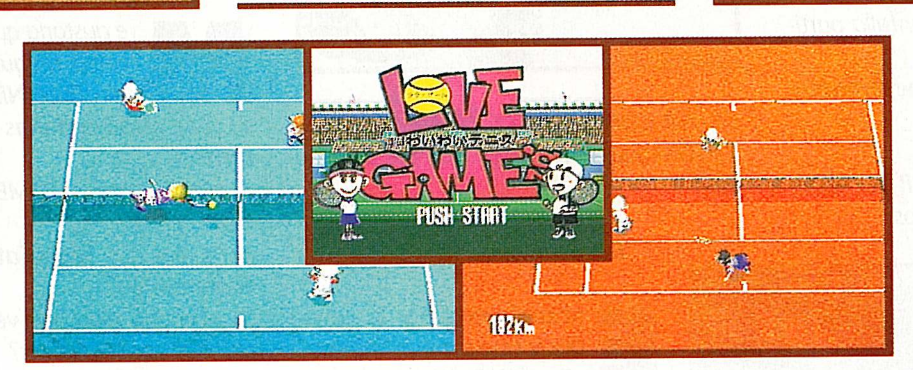





LOVE GAME'S

PLAYSTATION ■ CD ROM

LOVE GAME'S es un simulador de tenis que rompe con los esquemas tradicionales de este género. Sin embargo, no es una idea original, ya que ha sido utilizada en otros títulos. Entre estos juegos hay que citar el ya mencionado SUPER TENNIS, el magnífico SMASH TENNIS (ambos para ***Super Nintendo***), así como la reciente versión para ***PSX*** denominada SMASH COURT. Tanto el nuevo programa como todos los mencionados, presentan como características definitorias la sencillez gráfica y una jugabilidad a prueba de bomba. En el apartado visual, sólo es posible utilizar una cámara, presentando un suave *scroll* de pista. Los jugadores son paticortos y cabezones, y su velocidad de desplazamiento endiablada. La variedad de golpes también es otro de los puntales básicos dentro de la jugabilidad, permitiendo todo tipo de jugadas. La responsable de este divertido juego es **Tears**, una auténtica desconocida dentro del mundo del videojuego.















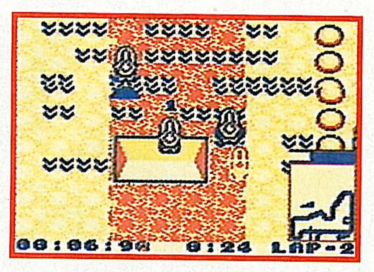




LINEA

Quien más quien menos ya ha podido ver aunque sea en las tiendas la colosal *Nintendo 64*. Pero *PlayStation* y *Saturn* no se quedan atrás y siguen sacando juegos de mayor calidad, conformando un catálogo tan atractivo como sugerente. Si estáis indecisos por algo, aquí estoy para intentar aclararos cuantas inquietudes os aparezcan. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. ¡Ah! poned en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES



¿Por qué no se hacen nuevas consolas portátiles? Es realmente interesante la pregunta que Elisa Rodríguez Fernández, de Santiago de Compostela, nos formula este mes. A mi entender, creo que todo tiene que ver con la filosofía de estas consolas, que están principalmente destinadas a entretener con juegos más bien simples sin precisar de un entorno gráfico espectacular. Eso es, por ejemplo, una de las causas de que una consola como Game Boy sea la más vendida del mundo a pesar de no ser en colores y tener o haber tenido competencia tan potente como la genial Atari Lynx, la potente Game Gear de Sega o la colosal Turbo Express de Nec. El escesivo consumo de pilas y el elevado costo de producción no nos hace prever una consola portátil de 32 bits. De ahí que las grandes del videojuego no parece que se interesen por desarrollarlas.

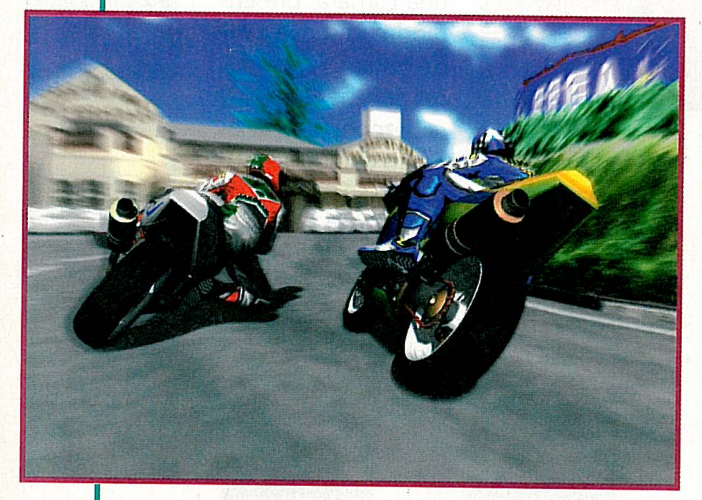
CONVERSIONES SEGA

*Soy poseedor recientemente de una **PlayStation** y creo que podrás resolverme algunas cosillas:*
*1) ¿Saldrán el MANX TT y el VIRTUA COP para **PlayStation**?*
2) ¿Se podrá jugar al F1 a pantalla partida?
3) ¿Qué simulador de fútbol me recomiendas para mi consola?
4) ¿Y de NBA?
5) He oído que saldrá un MORTAL KOMBAT en 3D. ¿Para qué formatos?



6) ¿AIR COMBAT o TOP GUN?
7) ¿Qué juego de olimpiadas me aconsejas?

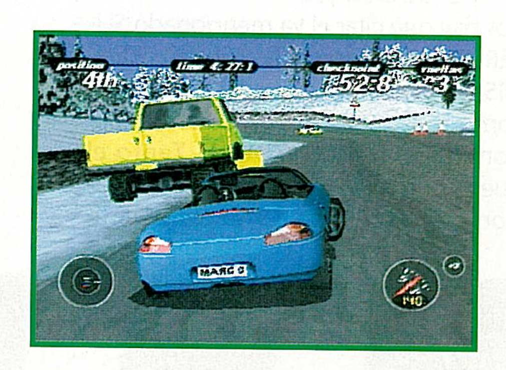
Daniel Malo Pico, Zaragoza



Enhorabuena por la compra y que sea por muchos años. 1) Pues no, no creo que **Sega** venda sus licencias de arcade jamás, ya que perdería sin duda su mayor aliciente de venta cara al usuario.
2) Si le tiras un pedrusco al monitor sí, de otra manera no.
3) Espérate al maravilloso I.S.S Pro de **Konami**.
4) TOTAL NBA 97, NBA IN THE ZONE 2 y NBA LIVE 97. Los tres son fantásticos.
5) En primer lugar para ***Nintendo 64***, después para ***PlayStation*** y ***Saturn***.
6) AIR COMBAT sin duda.
7) INTERNATIONAL TRACK´N FIELD.

DUDOSO

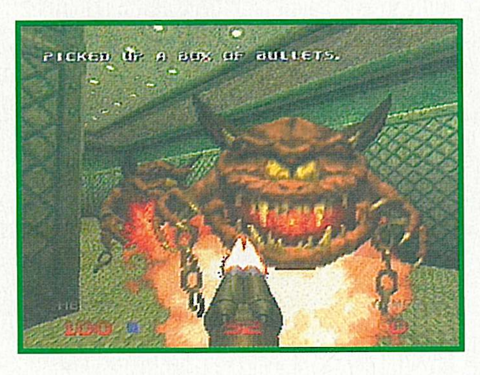
*Me gustaría que me respondieras a mis preguntas: 1) ¿Cuántos bits tiene **Nintendo 64**?*
*2) ¿Me recomendarías FIFA 97 para **Saturn**?*
3) ¿Cuál es mejor, TOMB RAIDER o VIRTUA COP 2?
*4) ¿Crees que **Sega Saturn** es mejor que **Nintendo 64**?*
5) ¿Tendría algo que ver PORSCHE CHALLENGE con los rallyes?



6) *¿Valen más los juegos de* ***PlayStation*** *que los de* ***Saturn****?*
7) *¿No te parece que los juegos de conducción de* ***PlayStation*** *son aburridos?*
8) *¿El DOOM existe en* ***Mega Drive****?*
9) *¿Crees que los primeros juegos de* ***Nintendo 64*** *son divertidos?*
10) *¿DAYTONA USA en* ***Saturn*** *es divertido?*

Jesús Santana Hernández, Las Palmas de Gran Canaria

A ver si consigo aclararte cosas:
1) ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? Pues 64, ¿qué otra cosa creías que significaba ese dígito?
2) Si te gusta la estética y los modos de la saga FIFA, sin duda.
3) Hombre, son géneros totalmente distintos, pero no tener TOMB RAIDER es casi un pecado.
4) Tecnológicamente ***Nintendo 64*** es la más avanzada (también es lógico por que es la más moderna), pero todavía le hace falta un catálogo más numeroso como para poder superar a las actuales 32 *bits*, y eso lo conseguirá con el tiempo.



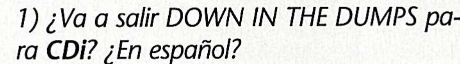
5) En realidad es una especie de prueba de rally en distinta superficies.
6) Al contrario, son bastante más baratos.
7) Pues para nada, me parece que no has jugado mucho al RIDGE RACER, a WIPE OUT, a DESTRUCTION DERBY o a PENNY RACERS.
8) No, en ***MD32X*** sí.
9) Sí, son realmente colosales, en especial SUPER MARIO 64, TUROK y MARIO KART 64.
Espero haberte sacado de tu pequeño gran despiste.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ La serie «Platinum» de PlayStation, una auténtica pasada.

TEMPLADO:
■ MANX TT, que acusa que la conversión no la haya hecho AM3.

FRIO:
■ Que FINAL FANTASY VII no esté, de momento, en ninguna lista de lanzamientos.

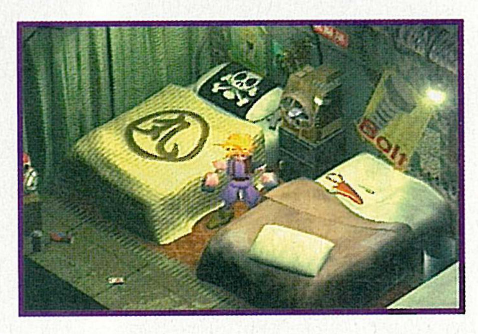


CDI Y SUS CENIZAS

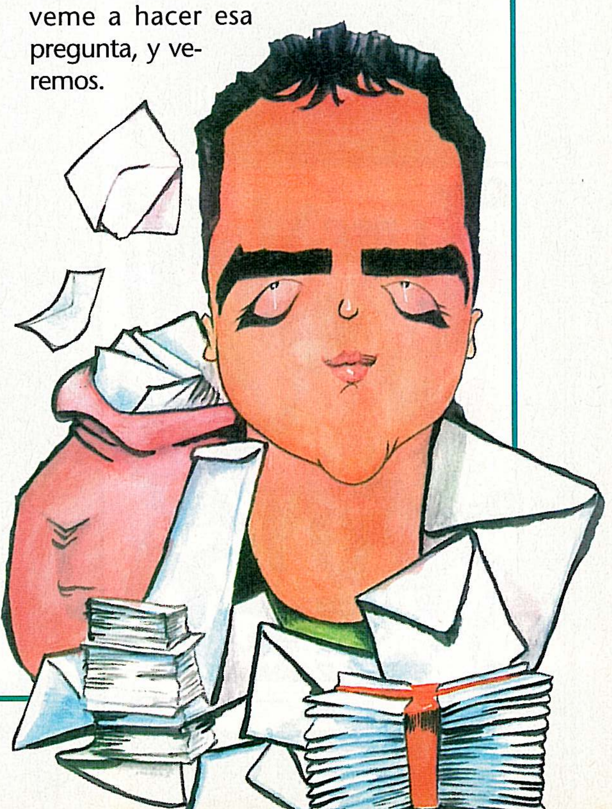
Otro mes más te atormento con una serie de preguntas que espero te resulten interesantes y amenas:
1) ¿Va a salir DOWN IN THE DUMPS para ***CDi****? ¿En español?*
2) ¿Será tan bueno FINAL FANTASY VII como promete ser? ¿Saldrá en ***España****? ¿Traducido? ¿Cuándo?*
3) ¿Para cuándo la nueva portátil de ***Nintendo****?*
4) ***Internet*** *en consola proporcionará todos los servicios que se ofrecen hoy en un ordenador o sólo el WWW (World Wide Web)?*
5) ¿Cuándo se pasarán las nuevas consolas al ***DVD****? ¿Saldrá alguna pronto con este sistema?*
Aunque vaticino que no me vas a responder, gracias de todos modos.

Vicente Orjales Galdo, La Coruña

Hombre de poca fe, aquí me tienes. 1) Pues no corren buenos tiempos para ***CDi***, pero debido al considerable parque de reproductores instalados gracias a las ventas de las editoras de enciclopedias multimedia, es probable que por la entidad de ese título, sí que se decidan a hacerlo y traerlo. Lo de traducirlo ya es más difícil.
2) Te aseguro que sí, que es una maravilla digna de contemplar y disfrutar. Todavía no se sabe nada...
3) De momento no parece que eso entre en los planes de «*la Gran N*».
4) Hombre, uno de los periféricos que



pueden incluirse es una unidad de disco, así que supongo que podrás tener tu correo electrónico e incluso bajarte información.
5) Creo que vas demasiado deprisa, ya que el *Digital Versatile Disc* (y no *Digital Video Disc*, insisto) está todavía en sus inicios, y su precio sería desorbitado. Dentro de unos 3 años como mínimo vuélveme a hacer esa pregunta, y veremos.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



EVA RICHARTE

Al contrario que en el mes pasado, en esta ocasión he decidido dar más protagonismo a los Golfomensajes. ¿Que por qué lo he hecho? Pues porque me ha dado la realísima gana, así que no os metáis donde no os importa. No os preocupéis, porque el mes que viene intentaré fastidiaros más.

SUPERGOLFO



ESTIBALIZ SANCHEZ

EL GRACIOSO PATETICO

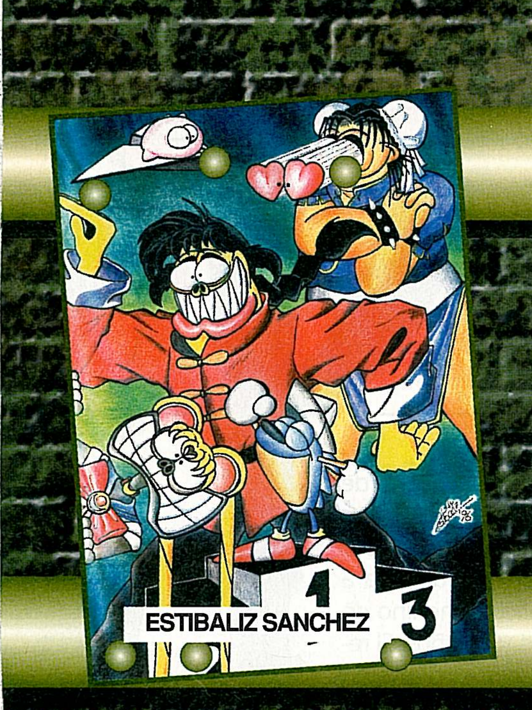
*Hola **SUPERGOLFO**. Te voy a hacer unas preguntas que podrían dar luz a algunos Expedientes-X.*
*1) Una nave (supuestamente un OVNI), aterrizó cerca de vuestra sede en el 92 y hay datos que indican que **The Escopeta** viajaba en ella. ¿Podría formar parte de la vida no inteligente de **Marte**?*
*2) ¿Es cierto que cuando las tías se acercan a **The Punisher** (a unos 100 metros) se desmayan? ¿Será por el hedor? ¿Es cierto que se hace llamar así porque es un castigo tener que verle? ¿Habrá desarrollado su novia una especie de inmunidad?*
*3) En Febrero del 93 se vio a un esperpento en leotardos de algodón bañándose en La Cibeles, y cuando nos acercamos unos metros desapareció. ¿Podría ser **The Elf** por lo de los leotardos? ¿Sabe hacer magia?*
*4) ¿**De Lúcar** puede levitar tirándose pedos?*
*5) ¿Es cierto que cuando **Nemesis** se constipa es el causante de los tornados tropicales de **Miami**?*
6) Por último, ¿cómo es que tienes un colmillo de oro y todas las muelas picadas? ¿Cómo es que tienes los ojos rojos y la lengua verde? ¿y cómo carajo puedes hacer que se te aguante el cuello de la camisa?

Ramón Paspas Mulder, Felanitx (Mallorca)

Hombre Ramoncín, para expediente X tu paternidad, que se rumorea que puede ser alguno de los secretos de **Fátima**. No te preocupes, la **Interpol** está investigando a 350 posibles sopechosos.
1)Yo más bien diría que podría pertenecer a la vida no inteligente de **Madrid**, no hay que irse tan lejos. Respecto a lo del avistamiento del Ovni... Los últimos rumores parecen confirmar que dicho Ovni no era otra cosa que tus calzoncillos arrojados desde el piso 9 de la calle O´Donnell, cuando Filiberto, el bombero manguero, te roció con leche de burra y proceció a quitarte la ropa con los dientes. Una pobre paloma, al ver tus calzoncillos en la ventana con tus habituales zurraspas, pensó que era alpiste. Los sustrajo, pero la pobre se intoxicó a los 3 metros de vuelo y dicha prenda cayó al vacío. El color verdoso, y el vuelo elipsoidal, pusieron el resto para levantar dichos rumores.
2) Pues depende de hacia donde sople el viento. Para que te hagas una idea, el Mar Muerto se llamaba Mar de la Vida justo antes que decidiera lavarse las uñas en sus orillas. Su novia no es que esté inmunizada, sino que es la **Juana de Arco** de los 90, capaz de sacrificar su juventud en pro de la causa «Save the Whales». Lo del nombre de **The Punisher** es más por el castigo que supone tener que oir sus graznidos mañaneros, capaces de despertar a la mismísima blancanieves sin beso que valga de por medio.
3) Por lo de los leotardos sí que podría ser **The Elf**, sobre todo si eran rosas con lunares verdes e implantes pilosos en las posaderas, pero dudo que un barcelonista como él se bañe en el símbolo del madridismo. Los leotardos los precisa para sacar información a cierto *Product Manager* amante de los berberechos rellenos con forma cilíndrica.
4) No sólo eso, **De Lúcar** es capaz de subir a su casa sin ascensor desde la calle, con la única ayuda de un par de judías pintas. Para que te hagas una idea se quita las mantas de la cama sin manos, y es capaz de apagar las todas las velas de una tarta de cumpleaños de merengue de un octogenario a una distancia de 10 metros, aunque eso sí, la tarta pasa de merengue a ser de sirope de chocolate.
5) No exactamente, cuando **Nemesis** se constipa es el principal causante de que las acciones de Kleenex y Cel suban como la espuma, debido a la enorme demanda que su pituitaria precisa para calmar el fluido moquil. De hecho utiliza sábanas como pañuelo.
6) Pues mira, uno que es así de bonito. Sé que me tienes envidia, pero jamás conseguirás acercarte a mi aspecto barriobajero macarril que tanto gusta a tu novia. Ah, fue ella la que me picó las muelas con su lengua bífida.

UN JULAY CON MEDIAS DE SEDA

*Hola **Supergolfo**, somos dos chicas que queremos relaciones contigo. Para conocerte mejor nos gustaría que contestaras a algunas preguntas:*
1) ¿Tienes alguna enfermedad de transmisión sexual?
*2) ¿Es cierto que vas grabar un disco con **La Veneno**?*
*3) ¿Cuál es tu grupo musical favorito? No vale **Jesulín**.*
4) ¿Es cierto que el primer experimento de clonación fuiste tú y el elemento a clonar fue un piojo leproso y anoréxico?
5) ¿Por qué tu madre le dobló las escenas peligrosas a


ESTIBALIZ SANCHEZ


BEGOÑA ANDRES M.



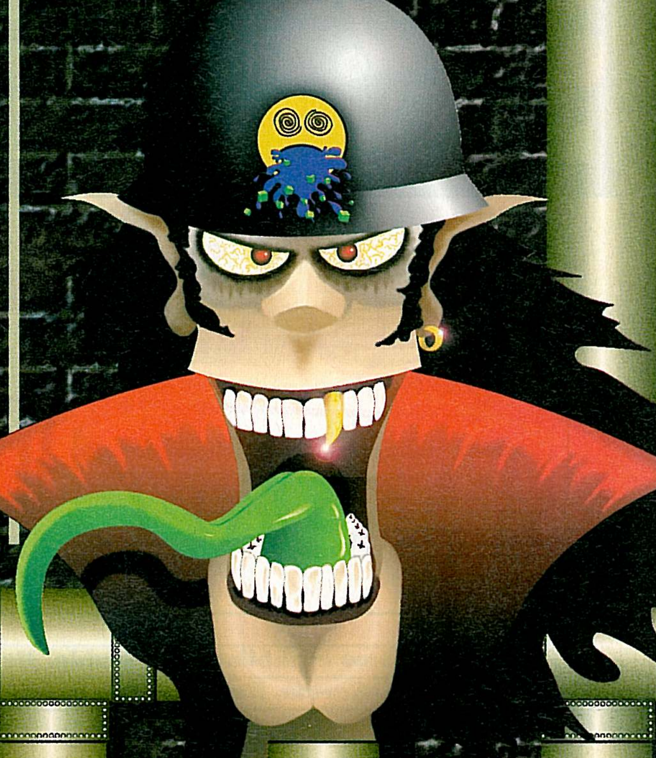
SULTORIO

la mona Chita? ¿Puede ser por las continuas visitas a Coli Tagrande, el mono superdotado?
6) ¿Te consideras especie protegida? Hay pocas Drag-queens que escriban consultorios en las revistas.
7) ¿Por qué Son Goku tiene rabo de mono? ¿Es cierto que es hermano tuyo? ¿Nos lo presentas? ¿Y a su amigo Yansha?
Nos despedimos, no te pases con los monos del zoo (el vigilante nos ha dicho que hay nacimientos inesperados) y no nos trates muy mal. Ah! ¿Cuánto pesa tu arma letal? Nos referimos a tu cerebro.
Las musas de tus pesadillas, Alcobendas

Vaya, vaya. Hacía tiempo que no recibía una carta de uno de esos que se hacen pasar por tía. Por lo menos en este caso es original, y se hace pasar por dos. Pero lo descuidado de la ortografía y la profusión de faltas y atentados al diccionario, muestran bien a las claras que se trata de un necio transexual que se siente como pez en el agua metiéndose debajo de su camisa globos en forma de pera. Bueno, por lo menos no has salido a tu padre, el preso 2341 de **Carabanchel**, que se dedicaba a robar abuelas. Tú por lo menos sólo robas la inocencia de los cándidos que reclaman tus servicios.
1) No, porque además de lavar a tu novia con **Zotal**, me protegí con un chubasquero de aleación Z.
2) Pues no, no conozco a tu padre, y a el sólo le cantan los quesos, así que dudo que jamás lancemos un disco, a no ser a tí y de canto, a ver si te liberamos de la masa inerte que te cuelga.
3) Ya lo he dicho alguna vez, **Nancho Novo y los Castigados Sin Postre.**
4) No, que va, esa fue tu madre, que estaba detrás de mí en la cola cuando fui a visitarte (y no me refiero a la del científico). Tú si que eres un clon, pero no clon, sino clown del circo Patetik.
5) Vaya, intenta ser un poco más gracioso, porque más que sonrisas provocas diarreas. Por cierto, no te metas con la mona chita, que fue la musa y protagonista de sueños eróticos de la mayor parte de tu familia. ¿Nunca te extrañó que tu sarnosa hermana se llamara Angagua Montañatabú?
6) Sí, hay pocas, sólo conozco al escopeta que responda a esas características. Soy especie protegida porque soy el único con los suficientes epidídimos como para poneros a vosotros necios en el lugar que os corresponde, pringadetes.
7) Pues le pasa lo mismo que a tu padre, con la salvedad que él lo tiene por dentro y no es suyo. Antes de andar preguntando por colas ajenas, deberías preguntarte para qué tienes la tuya, aparte de para jugar a espadachines con el vecino del sexto. No suelo ir al zoo, con ir a tu casa ya veo todo tipo de animales exóticos.
Mi arma letal tiene peso variable. Pregúntale a tu novia a qué me refiero.

GOLFOMENSAJES

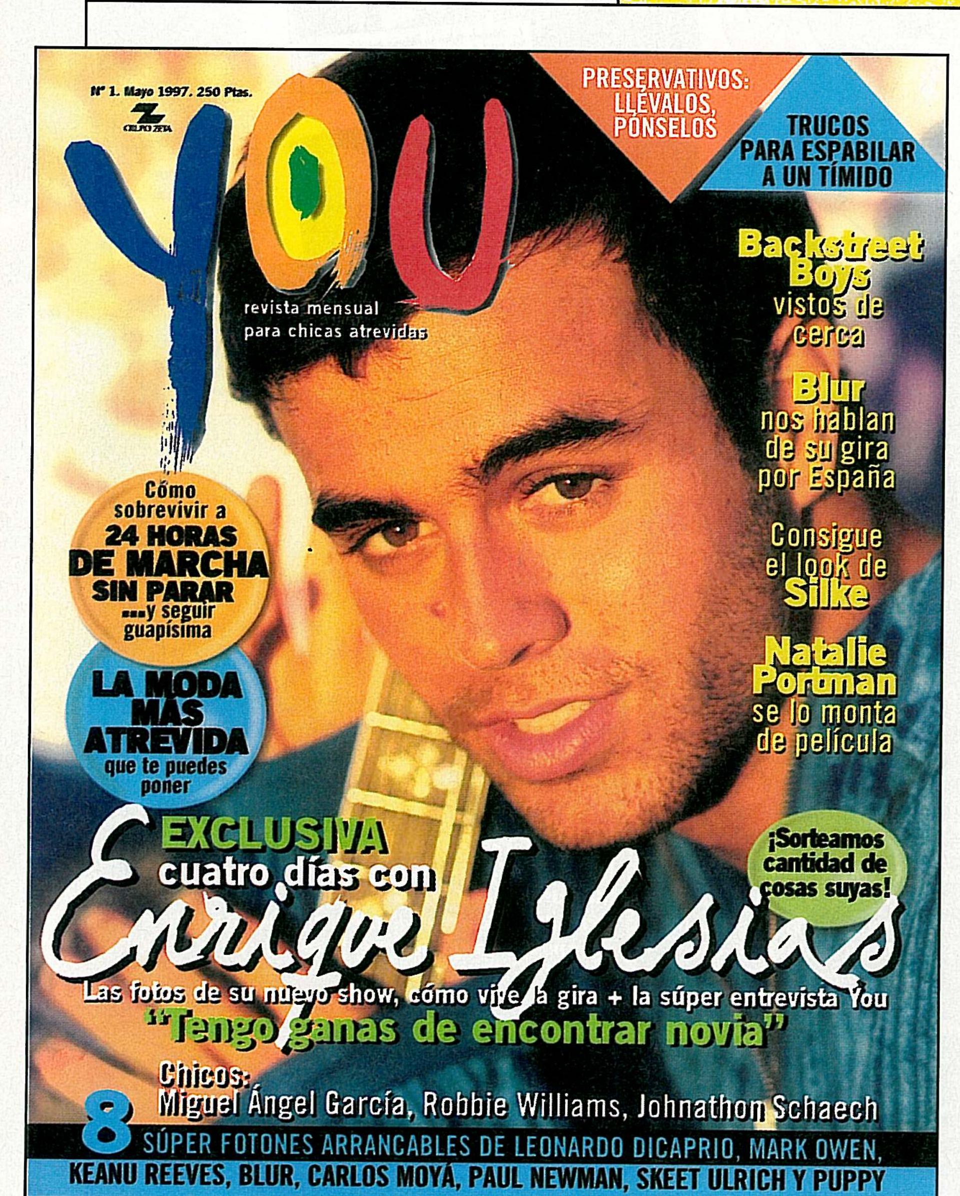
Como se me han amontonado los mensajillos, voy a ser magnánimo con los que pierden su tiempo, y nunca mejor dicho, en escribirme. En primer lugar, y como siempre, un recuerdo cariñoso al erudito **Alvaro Carretero de Córdoba**, uno de los pocos lectores que me ha llegado a conocer, y quizá el único al que admiro su prosa. **Marisa Rodríguez Mayol**, de **Elche**, me encanta tu carta, pero no las puedo publicar por su extensión. Lo de meterme con hermanas, madres y novias forma parte de la cultura del insulto creativo que trato de que fomentéis, no es nada personal. Tengo 9 años más que tú, y de chica tengo lo mismo que **The Punisher** de Top Model. Mi nick en **Internet** es secreto, pero visita el canal **#virciosos**, quizá me encuentres. **Ray** de **Soria**, conservo tu dibujo, y lamentablemente no puedo darte mi dirección particular. Me haría mucha ilusión si me sigues escribiendo. **Cyber-yayo** sigo almacenando tus gambas, y tranquilo que no se pudren. **Olga Medina**, ya era hora que escribieras, te echábamos de menos. **Boñigo de Zumosol**, escribe en papel más suave, ya que tus cartas sólo valen para limpiarse los restos orgánicos. **Rodrigo el Boñigo**, estoy seguro que puedes ser más imaginativo. Deja de esnifar alfalfa y ponte a ello. **Pablo Bellas**, me gusta, te estás convirtiendo en uno de mis habituales. **Jesús Linares**, tu carta no ha entrado por los pelos, pero no te preocupes, la conservaré junto con el dibujo que has mandado. Las preguntas no están mal, pero no se... les falta un poco de chispa. **Exantigolfo**, te aseguro que si me cierran la boca me largo de la revista, así que no creas lo que lees en hojas parroquiales. De tu dibujo paso, es bastante cutre. **José Cordoba**, no pude ni leer más de 5 líneas de tu apestosa carta, creo que no saliste demasiado bien de la lobotomía traumática. **Antonio Guzmán López**, este mes has caido en la mediocridad más absoluta... Muy mal, muy mal. Querido **Joshua**, por desgracia para él, los bajos de **The Punisher** no son proporcionales al tamaño de su barriga. Por cierto, dibujando como dibujas, por qué no te lo curras un poquito y me mandas uno en plán humor corrosivo. Venga, anímate, lo espero. **Franky Jones**, no insistas, dibujas peor que **Cervantes** con su muñón. Sugiero que te recicles metiendo la cabeza en el urinario de elefantes del Zoo. **Antonio Machín**, has captado perfectamente la esencia del tipo de preguntas que me gusta, pero no has estado demasiado ingenioso. **Santirso**, **Malpica**... que aún utilicéis lo del **Arny** para hacer preguntas irónicas, demuestra vuestra falta de imaginación. Una digestión de **Fabada Litoral A** a vuestra salud. **Super J**, toda la redacción se ha reído con vuestra poesía. Muchas gracias. **Contra**, lo siento pero no tienes derecho de réplica. **Kaos**, escribe más. Desde que te leo duermo fenomenal. **Manuel Jesús**, guardo tu dibujo.



El último lanzamiento de Grupo Zeta para jóvenes con ganas de comerse el mundo

Reportaje

YOU



Editorial Formentera, de Grupo Zeta lanza este mes la nueva revista mensual *You*, dirigida a un público femenino de entre 14 y 20 años. El resultado, que estará a la venta en todos los quioscos a partir del 22 de Abril, es una nueva apuesta periodística con un contenido editorial muy completo e interesante, así como un tratamiento gráfico contemporáneo y atractivo.

Una revista que rompe moldes

Las chicas de hoy cambian a ritmo de vértigo, por eso *You* se ha planteado como una publicación que incluye todos y cada uno de los temas que las mueven tratados desde la perspectiva que les interesa. Así, aborda la actualidad en el campo del cine, la música, la moda, belleza, y reportajes que se sumergen en el campo del sexo, las relaciones con el entorno o temas de comportamiento con lenguaje directo y actitud cómplice.

Equipo a la medida

El impulsor de esta publicación es **Damián García Puig**, en la actualidad Director de Mensuales y Nuevos Proyectos de **Grupo Zeta**. **García Puig** se incorporó a **Grupo Zeta** en 1985 como Director de la revista *Primera Línea*; poco después pasó a ser Director Editorial de **Editorial Formentera**. Es, además, el creador y director de *CNR*. El equipo directivo de ***You*** lo componen **Inma Sebastiá**, como Directora, y **Jordi Brusi**, como Director de Arte.
Inma Sebastiá es periodista y tiene 35 años. Entró en publicaciones mensuales femeninas de diferentes editoriales

REVISTA MENSUAL PARA CHICAS ATREVIDAS

■ **LO QUE HAY EN EL NUMERO 1** ■ *Portada:* Cuatro días con Enrique Iglesias. *Reportajes:* Cómo vive una modelo. Preservativos. Cómo espabilar a un tímido. Mentiras piadosas. Cuando a las dos les gusta el mismo. 24 horas sin parar. *Entrevistas:* M. A. García, Robbie Williams, Johnathon Schaech... *Música:* Backstreet Boys, Blur, grupos femeninos. *Moda:* Qué



hasta su incorporación a **Editorial Formentera**, en 1996, como coordinadora de *Adelgazar*.
Jordi Brusi es el actual Director de Arte de todas las publicaciones mensuales de **Grupo Zeta**.
Teresa Pinyol, 29 años, Redactora Jefe de ***You***. Procede de *Woman*, donde ha trabajado durante más de cuatro años.
Laia Montanyés, 29 años y es la Jefa de Maquetación.
Mireia Vives tiene 28 años y es maquetista.
Esther Secanella, Coordinadora de Moda, y **Mónica Igual**, estilista, forman el equipo responsable de la producción de reportajes de ***You***.
Nuria Álvarez es la directora gerente de este nuevo proyecto, y en el departamento de publicidad se encuentran **Flor del Ribero** y **Anna Paredes** (Directora y Jefa de publicidad de Cataluña y Baleares), **Julián Poveda**, **Cani Sanz**, **Beatriz Belda** y **Blanca Camarero** (Director y Jefas de publicidad de la zona Centro) y **Javier Burgos** (delegado de publicidad en Levante).

Un lanzamiento de impacto

Con una tirada inicial de 400.000 ejemplares y a un precio especial de 250 pts, ***You*** se convierte en el segundo lanzamiento de gran envergadura de **Grupo Zeta** en 1997, después del éxito de *CNR*. La presentación de ***You*** irá respaldada por una campaña publicitaria en la que se han invertido 400 millones de pesetas y abarcará los medios y soportes más diversos, tanto en prensa diaria, semanal y mensual; como en informativos y programas de radio, televisión, cine y vallas publicitarias.

entrevista
Inma Sebastiá,
Directora de You

*¿Por qué definís **You** como «la revista para chicas atrevidas»?*
Porque hemos agrupado todo lo que una chica de hoy puede desear para conseguir una revista imprescindible para estar al día, saberlo todo sobre sus ídolos, admirar a los chicos más guapos del momento y, fundamentalmente, pasárselo bien.
¿Qué destacas de esta revista?
Que no vamos de paternalistas, que nuestros objetivos son los mismos que los de nuestras lectoras y que no pretendemos enseñarles nada.
¿se habla de relaciones personales?
Son el eje de la vida de nuestra lectora, Hablaremos de todos los temas que les interesan y sin rodeos.
*¿Y también habláis de sexo en **You**?*
Por supuesto y siempre desde la perspectiva de la chica a la que nos dirigimos. Nuestros temas de sexo tratan de sus experiencias.
¿Qué destacarías en general como elementos diferenciadores?
El lenguaje que utilizamos y en el tratamiento que damos a los temas; el lado práctico de los reportajes y un súper gancho, ocho mini pósters despegables que ofreceremos cada mes con los actores, cantantes y modelos más atractivos. Además, concursos con premios coo entradas para conciertos, discos, camisetas, etc...



El equipo de You. En la fila superior (de izq. a der.): Inma Sebastiá, Directora; Laia Montanyès, Jefa de Maquetación; Jordi Brusi, Director de Arte; Mónica Igual, estilista. En la fila inferior: Mireia Vives, maquetista; Esther Secanella, Coordinadora de moda; Damián García Puig, Director de Mensuales y Nuevos Proyectos; Teresa Pinyol, Redactora Jefe.

ponerse a cada hora del día. Belleza: Cuidados básicos para la piel cuando llega la primavera. Posters: 8 minipósters con los mejores chicos del momento. Extra You: Suplemento especial de moda de 52 páginas.



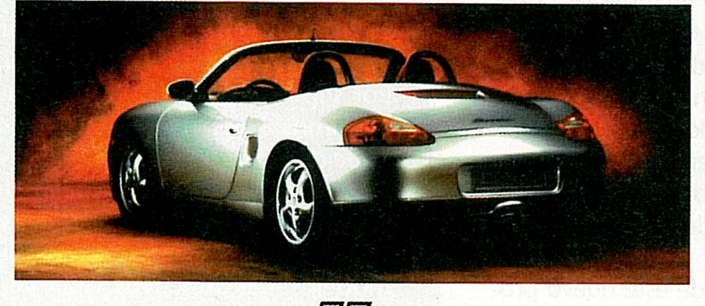
Como título estrella para este mes, hemos escogido PORSCHE CHALLLENGE. En números posteriores os diremos el resto de trucos que esconde. Nintendo 64 aparece por primera vez en la sección con el espectacular WAVE RACE 64. Echa un vistazo a estas páginas y aprenderás como cambiar tu moto por un delfín. MANX TT, SONIC 3D y ANDRETTI RACING completan el resto de apariciones estelares representando a Saturn. Antes de que se me olvide, el próximo mes os desvelaremos todos los secretos de TUROK, la joya de Acclaim.

PLAYSTATION

• • TRUCOS A PORRILO • •

Todas las combinaciones que te damos a continuación tienen que ser introducidas en el menú principal (opciones para 1 y 2 jugadores). Para que tu coche salte pulsa CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO. Si quieres que todos los coches dancen por los aires pulsa, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO. También existe la posibilidad de hacer que tu coche se vuelva invisible con CUADRADO + CIRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CIRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CIRCULO. Los circuitos interactivos se activarán con la siguiente combinación, IZQUIERDA + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, DERECHA + CUADRADO. Puedes ver el juego con una cámara con ojo de pez pulsando, CUADRADO + TRIANGULO + CIRCULO, L1, L2, R2, R1.



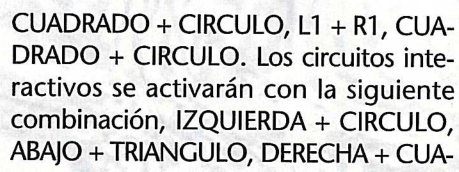




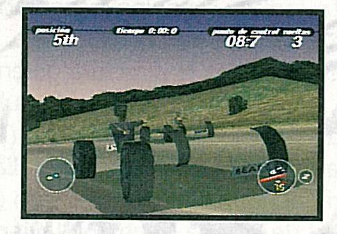


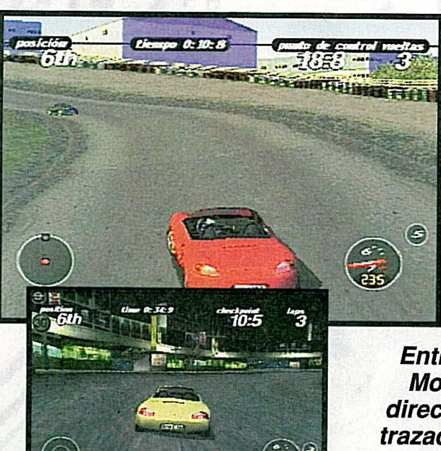


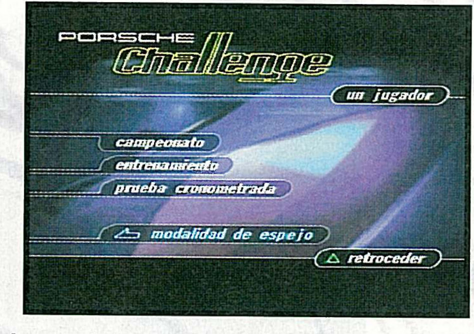














Entre las opciones que puedes activar se encuentra el Modo Espejo. En él recorrerás todos los circuitos en dirección contraria, por lo que tendrás que aprenderte el trazado de nuevo. También es posible activar una cámara de ojo de pez, que, como puedes ver en la pantalla de la izquierda, te ofrece un mayor campo de visión.

ANDRETTI RACING

SATURN

• • PASSWORDS • •





En el modo Begin Career, cuando vayas a introducir tu nombre pon lo siguiente, GOBEARS!. Con esta clave conseguirás siete coches secretos que antes no aparecían en el juego. Para obtener seis vehículos más vuelve al modo Begin Career, pero esta vez introduce el siguiente nombre, GOBRUINS! y ya está. Conseguirás 13 coches inéditos hasta ese momento en este magnífico simulador automovilístico para disfrutar a tope en todos los circuitos.





NBA LIVE '97

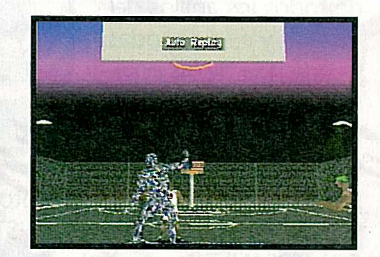
PLAYSTATION

• • MENU OCULTO • •

En el menú llamado *Setup Menu*, pulsa L1, X, X, L1, X, CUADRADO, R1, X, CUADRADO, R1, CIRCULO. Después, mantén apretados ARRIBA + TRIANGULO + CUADRADO durante unos 2 segundos. Por último, pulsa START para comenzar una partida y mantén pulsados L1 + R1 + ARRIBA + DERECHA + TRIANGULO + X + CUADRADO + CIRCULO hasta que el juego haya cargado. Si has seguido todos los pasos correctamente te encontrarás en un menú secreto. Con L1 y L2 puedes cambiar la estatura de los jugadores. Con ARRIBA y ABAJO controlas el modo *Camaleón*, y con START y SELECT, en el mando del primer jugador, activas y desactivas el modo *outdoor* (una cancha al aire libre). Vuelve al juego pulsando TRIANGULO + X. Si quieres cambiar las características de todos los jugadores de la lista deberás usar un ***Multitap*** y tener todos los mandos.

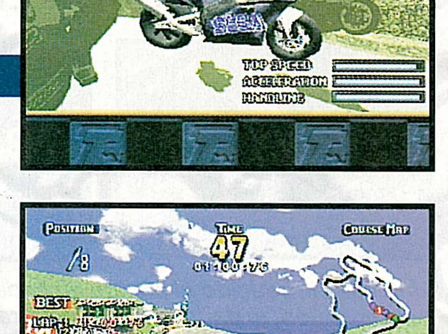
OUTDOOR COURT

PLAYER 1 HEIGHT	113	CHAMELEON MODE
PLAYER 2 HEIGHT	80	
PLAYER 3 HEIGHT	79	
PLAYER 4 HEIGHT	76	
PLAYER 5 HEIGHT	78	
PLAYER 6 HEIGHT	85	
PLAYER 7 HEIGHT	82	
PLAYER 8 HEIGHT	82	



MANX TT

SATURN

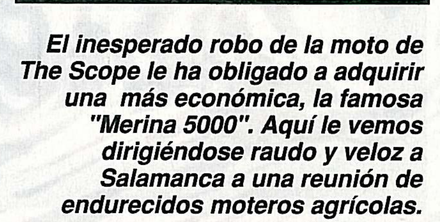


• • OVEJAS DARK RAIDER Y MAS• •

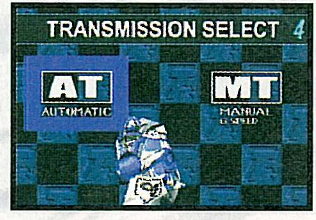
Para obtener el *Dark Raider*, elige el modo *Arcade* y cuando vayas escoger una transmisión, pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, Z, Y. Al comenzar la carrera, estarás montando sobre una moto negra de alucine.

Las súper motos: En el menú principal del juego introduce, X, Y, Z, L y R simultáneamente. Escucharás Go! si lo has hecho correctamente. Al entrar en el modo ***Saturn***, encontrarás las motos más potentes del juego a tu disposición.

Modo ovejuno: Cuando el juego te pregunte por la transmisión que prefieres (AT/MT) presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, Z, Y.









El inesperado robo de la moto de The Scope le ha obligado a adquirir una más económica, la famosa "Merina 5000". Aquí le vemos dirigiéndose raudo y veloz a Salamanca a una reunión de endurecidos moteros agrícolas.



WAVE RACE 64

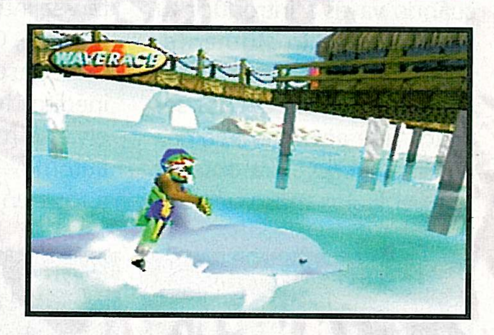
NINTENDO 64



• • COMO MONTAR EN EL DELFIN • •

Aquí tienes un magnífico truco para cambiar tu flamante moto acuática por un simpático delfín de los siete mares. Lo primero que debes hacer es entrar en el *Stunt Mode*. Una vez allí, en el primer circuito de esta modalidad has de realizar lo siguiente. Pasa a través de todos los anillos del trazado y ejecuta todas y cada una de las acrobacias que te mencionamos a continuación: HAND STAND, hacer el pino sobre el manillar de la moto; BAKCWARD, conducir de espaldas; STAND y SOMERSAULT, ponerse de pie en la parte delantera de la moto y volver la posición normal con una voltereta. Las siguientes piruetas deberán hacerse en las rampas: FLIP, una voltereta hacia atrás; BARREL ROLL, giro de la moto en el aire, primero en el sentido de las agujas del reloj y viceversa y SUBMARINE, tras saltar la rampa introdúcete con la moto bajo el agua. Todos estos movimientos vienen explicados en el manual del juego. Tanto el pasar por todos los anillos como las piruetas tendrán que ser realizadas en la misma vuelta. Si lo has hecho correctamente, al final de la carrera el delfín chillará. Para montar en el delfín, tienes que introducirte en el modo torneo, con dificultad normal y escoger la opción *Warm Up*.





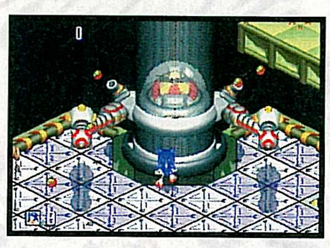
SONIC 3D

SATURN



SONIC GOT THROUGH ACT 1
TIME 0:02 SCORE 0
BONUS
TIME 10000
RINGS 0
FLICKY 0
TAILS 0
KNUCKLES 0
TOTAL 0

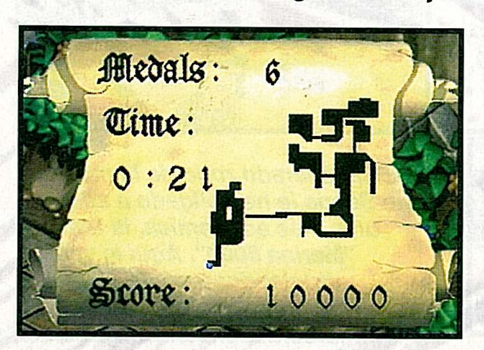
• • CODIGO SECRETO • •





Una vez introducido el código en la pantalla de presentación, si pausas el juego y presionas el botón C, accederás a la guarida del jefe final.

En la pantalla de presentación, cuando las palabras *PRESS START* están parpadeando, mantén pulsados L, A y C. Entonces aprieta START. Ahora, comienza una partida y pausa el juego. Si mientras está pausado el juego presionas A, accederás al nivel siguiente dentro de una fase. Con X, ganarás un valiosa vida (puedes repetirlo varias veces). Pulsando Y puedes obtener una medalla, y al conseguir diez te darán automáticamente una continuación extra. El botón B te llevará hasta la siguiente fase. Si pulsas C viajarás hasta el *final boss* del juego. Por último, Z te dará una esmeralda del caos.








SERÍA TERRIBLE VIVIR SIN MÚSICA
40
PRINCIPALES